

NOUVEAU : SUPPLÉMENT SOLUCE ALERTE ROUGE

GÉNÉRATION 4

GEN 4

LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

N°96 - Février 1997 - 38 F

Découvrez les
120 hits
de 97

À fond !
POD, la course
de tous les
dangers...

FLYING CORPS

Affrontez
le Baron Rouge

PHANTASMAGORIA 2

Sexe et violence
à leur paroxysme

MAIS AUSSI...

**SimCopter
Capitalism
Panzer Dragoon
Sega Rally
Eradicator...**



UNE PUBLICATION PRESIMAG

L 9825 - 96 - 38,00 F



12 P. • 350 FR • 7,05 CAN \$
D.O.M. 10 FR • 500 FTE CONT • 210 PL

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™



"Si vous avez aimé Command & Conquer, vous allez adorer M.A.X." - CGW

"Un must pour tous les fans de stratégie." - PC Action

"M.A.X. et moi, on a passé la nuit ensemble. Un magnifique jeu de stratégie." - Joystick

"Question I.A., vous allez souffrir." - Gen 4

Amateurs de jeu de stratégie, M.A.X. est votre ultime défi.

Contrôlez votre clan et prenez à la capture de nouvelles planètes. Déchirez vos ennemis. Affrontez vos patrouilles et frappez vos adversaires • 50 unités tactiques, armées, aériennes disponibles et système d'installations • Graphismes SVGA, multibattues 3-D • 101 missions • Optimisé multi-joueurs en réseau (4 à 6)

Produit par
4Klaim

© 1998 4Klaim Production. M.A.X. est une marque de 4Klaim Production. Tous droits réservés.

Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS™



La Solution pour acheter moins cher vos CD-ROM !

Avant d'être distribués, ils entrent en possession de nos membres du Club Européen.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du CD-Rom, 3^{er} club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consolés, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment actualisé - plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue. Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (détail 10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de 10 % sur un second CD-Rom. **-10% -10%**

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo, (délais garantis par la Poste).

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du CD-Rom propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en doucement, ou comptant au par gaines mensuelles de 290 F.

8 Le Club en direct...

- PAR MINTEL • PAR TÉLÉPHONE
- ET SUR INTERNET <http://www.cdclub.com>

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



Le Centre d'Europe et l'Europe des Villes, Mac et PC



Général, le nouveau regard sur l'Europe, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



L'Europe en questions, Mac et PC



Orsay, la visite interactive
Mac et PC



Duke Nukem 3D
Mac et PC



Le Cauchemar de PPD
Mac et PC



Les Guignols
Mac et PC

FÉVRIER 1997

CD GEN4

Magic, Discworld II, Destruction Derby II et bien sûr T.V.C.D., toutes les explications en...

PAGE 8

COURRIER

Le Teignard revient du ski dans de bonnes dispositions, comprendre par là qu'il est enfin agressif. Sa hargne s'exprime en...

PAGE 16

ENQUÊTE LECTEURS

Nous nous demandons parfois ce que vous pensez de Gen4. Comme c'est plutôt rare, nous fixons cet instant historique avec une enquête...

PAGE 21

NEWS

Vous voyez les petits textes rapides à lire, toujours drôles et souvent illustrés d'une zoulie photo ? Et bien il y en a plein en...

PAGE 26

PREVIEWS

Avec des jeux aussi prometteurs que Pod, Theme Hospital et Magic... le printemps s'annonce plutôt bien !

PAGE 56

REPORTAGE

Les jeux de l'année 1997, l'intelligence artificielle et les jeux d'aventure... vingt-six pages de reportages dans ce numéro, pas moins !

PAGE 76

TESTS

Bon d'accord, nous ne croulons pas sous les tests, mais il y a quand même un jeu digne d'intérêt pour chaque genre, c'est déjà ça !

PAGE 108

SOLUCE

Ce mois-ci, deux soluces complètes : Spycraft et Les Chevaliers de Baphomet ! Arrêtez immédiatement l'aspirine et allez en...

PAGE 156

P. 110



TEST

Flying Corps

Ce simulateur de combat très pointu vous fera revivre l'histoire glorieuse des premiers as de l'aviation dans un univers 3D photoréaliste.

PREVIEWS

Pod

Ubi Soft fait feu de toutes les technologies avec cette superbe course automobile tirant partie d'Internet, du MMX et des cartes accélératrices 3D.

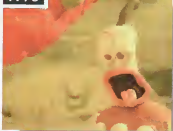
P. 58



LES TESTS

- Flying Corps P. 110
- Phantasmagoria 2 P. 118
- SimCopter P. 124
- Capitalism P. 128
- The Crow P. 132
- Sega Rally P. 136
- Eradicator P. 138
- Panzer Dragoon P. 140
- A-10 Cuba ! P. 142

P. 76



REPORTAGE

les 120 hits de 97

Cette année 1997 s'annonçant encore plus chargée que la précédente nous avons décidé de remettre à jour nos fichiers et par la même occasion de vous en faire profiter. Et encore, ces 120 jeux ne représentent qu'une partie de ce qui vous attend...

Gen4 Live en direct !

Ce mois-ci nous avons fait la part belle au Mac et aux jeux Windows avec pas moins de six démos pour le premier et autant pour le second, et ce malgré le redoux, synonyme de repos du guerrier pour les éditeurs.



Motion Pixels : la configuration

Motion Pixels permet d'agrandir une vidéo tout en conservant sa qualité d'origine. La configuration minimale est un 486 DX2-66/8 Mo de Ram, une carte VLB et un lecteur CD 4x. Il fonctionne sous Win95 et 3.11, mais nécessitera pour ce dernier 550/600 Ko de mémoire conventionnelle disponible sous Dos. Pour configurer ce programme, dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Playback Style**. Un écran vous proposera de régler 5 paramètres.

- 1- Laissez le **Video Adapter Type** sur l'option **automatically detect**.
- 2- Le **Minimum Resolution** permet de jouer sur la résolution de la vidéo (640x480 conseillé).
- 3- Le **Miscellaneous Options** vous permet d'afficher le compteur d'image via le **Display Video Frame Number** et de stopper la perte d'image en sélectionnant l'option **No Frame Skipping**, cette dernière option risque en revanche de rendre la vidéo saccadée sur les petites machines.

4- Conservez l'option **automatically detect du Timing Method**.

5- N'hésitez pas à jouer avec les options du menu **Enlargement Style**. L'option **None** permet de visionner la vidéo dans son format d'origine. L'option **Single Field** d'améliorer la fluidité de la vidéo en affichant une ligne sur deux. Le **4x HiColor** de multiplier la taille de la vidéo par quatre et de l'afficher en 32000 couleurs. Le **4x HiColor Interpolation** met à profit l'interpolation et le **4x HiColor Antialiasing** l'antialiasing (ces deux dernières options peuvent entraîner des pertes de pixels sur les machines dotées de cartes 8 bits. Le **4x Palettized Antialiasing** propose un antialiasing en 256 couleurs pour les machines moins puissantes (P75). Les options suivantes proposent l'équivalent en 64 niveaux de gris des configurations HiColor et s'adressent en conséquence aux bécanes les plus modestes (DX2-66, DX-400). En cas de problème, consultez le fichier **Help** ! ●

GEN4



1- L'interface

Première précision : elle est identique pour **Gen4.exe** et **Tvcd.exe**. Ensuite, elle s'inspire du meilleur produit testé dans le mois (ou en l'occurrence le mois dernier). Vous bénéficierez ainsi des bruitages de **Diablo**, très... parlants ! Pour passer de page en page, il vous suffit de cliquer sur les flèches, se situant en bas à gauche et à droite de votre écran. Baladez ensuite votre souris à l'écran pour assister aux transformations de votre curseur et ainsi deviner quelles parties dissimulent une application, comme l'installation d'un logiciel par exemple. Enfin, pour bénéficier d'une version totalement colorisée, vous devrez



avoir un écran configuré en 65000 couleurs et non en 256 ou 16 couleurs.

2- Installez et jouez

Ce mois-ci trois jeux nécessitant impérativement Windows 95 et Direct-X s'installent à partir de GEN4 : **Heroes of Might and Magic 2**, **Saga Rally**. Les trois autres : **Takura**, **Discworld 2** et **Oddballz**, se satisfont de Windows 3.1. Si ce n'est déjà fait, un écran vous propose d'installer au préalable les programmes suivants : **Video for Windows** (3.X ou 95), **QuickTime** ou encore **Motion Pixels** (cf. TVCD). Sachez simplement que le **screen saver Discworld 2** également fourni, nécessite 2 Mo d'espace libre sur le disque dur et s'installe dans le répertoire C:\Dw2saver\Discworld2. La démo de **Takura** nécessite quant à elle la configuration de votre écran en 256 couleurs pour pouvoir fonctionner. Les autres démos sont décortiquées dans le moindre détail pages suivantes. ●



1- La configuration/Motion Pixels

Pour passer la présentation vidéo, appuyez sur la touche **Echap**, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsqu'un pointeur en ayant la forme apparaît à l'écran. Attention, si parvenu à l'écran d'installation comprenant les options : **HiColor Antialiasing** (destinée au Pentium 120 avec carte PCI), **HiColor Interpolation** (P100 avec carte PCI), 256 couleurs **Antialiasing** (P90 ou P75, voire 486DX) et **Normal** (486 et 386), vous n'avez toujours pas **Motion Pixels** installé sur votre disque dur, installez-le ! **Motion Pixels** est en effet indispensable à la suite des opérations, consistant à visionner les vidéos proposées. Lorsque vous cliquez sur son nom, l'écran **License Agreement** apparaît et disparaît si vous cliquez sans plus attendre sur **Yes**. Ensuite un second écran vous présente ses vœux de bienvenue dans le setup de **MotionP**, il vous suffit de sélectionner **Next** pour procéder à l'installa-



tion dudit programme. Une fois le répertoire C:\MPixels\ installé, on vous propose de lire un fichier texte.

2- Lancer les vidéos



Les éditeurs étant tous partis en vacances après les fêtes de fin d'année, la récolte vidéo du mois est plutôt modeste. En rubrique **News** vous trouverez les habituels flashes d'information sur divers produits : **Citizens** (Philips), **Unreal** (Epic), etc., et en rubrique **Reportages** un dossier sur quelques-uns des jeux de stratégie en temps réel prévus pour 1997 (**Dark Reign**, **Dominion**, **Conquest Earth**, et **Starcraft**). ●

P U B
 H A R E U R
 A M N E S I C
 N E N S E H S
 T E R E U R
 A N G O I S S E
 S E K E
 M Y S T E R E
 A F F E C T I V E S E
 G O R E
 O R G A N I S M E
 R I C T U S
 I R R A T I O N N E L
 A A A A K G H H H H H H H H H H

II

OBSESSIONS FATALES

<http://www.siem.fr>



SIERRA

Discworld 2 (Win3.1)

Éditeur: Psygnosis • **Genre:** aventure • **Versión limitée à une mission et une poignée d'écrans sur quelques centaines** • **Versión complète disponible** • **Config mini:** 486 DX4-66, SVGA, CD 2x • **Place sur le disque dur:** 4 Mo • **Site Internet:** <http://www.psygnosis.com/>.

Pour installer cette démo, il vous faut passer par Gen4.exe sous Windows 3.1 ou 95, cliquer sur l'image correspondant au jeu et suivre les instructions. Cette démo s'installe dans le répertoire \Programfiles\Discworld II Rolling Demo et peut se lancer à

partir du menu Démarrer de Win95. Cette désempalante adaptation de l'univers de Terry Pratchett débute par une discussion salée entre Rincevent (le personnage principal) et un marin. Vous constaterez sans doute avec plaisir que le jeu est en français. L'objectif de cette démo consiste à sortir de la ville, comme la voix off le précise avant de vous passer la main. Son utilisation est d'une extrême simplicité : clic droit pour obtenir des informations sur un objet ou un élément de décor, double clic gauche pour tenter de l'utiliser ou le placer dans votre inventaire et ainsi nourrir la valise à mille pattes. ●

Heroes of Might and Magic 2 (Win95)

Éditeur: New World Computing • **Genre:** stratégie • **Versión démo limitée à une carte standard et un scénario** • **Versión complète disponible** • **Config mini:** Windows 95, 486 DX-33, 8 Mo, CD 2x, SVGA • **Place sur le disque dur:** 44 Mo • **Site Internet:** <http://www.nwcomputing.com/>.



L'installation de cette démo nécessite que vous soyez sous Windows 95 et le lancement du fichier Gen4.exe à la base de votre lecteur CD. L'unique scénario proposé s'intitule Broken Alliance et vous y accédez par le truchement de l'option New Game présente sur l'écran de présentation. Entièrement jouable à la souris, ce jeu de stratégie par

tours s'avère relativement simple d'utilisation. Pour bien commencer, je vous conseille d'aller faire un tour au château et de commencer à l'agrandir en construisant de nouveaux bâtiments. Quelques-uns comme le Nest, vous permettent de recruter de nouvelles unités. Une fois créée, la structure apparaît à proximité de votre château et vous pouvez cliquer dessus pour acheter des Grifons ou d'autres créatures afin de protéger votre fief ou de parfaire les rangs de votre petite troupe. Je vous conseille ensuite, soit de recruter un second héros afin de découvrir plus vite la carte. Ceci fait, vous pouvez commencer à explorer en évitant au maximum les mauvaises rencontres avant de vous être acheté un livre de sort et d'avoir suffisamment d'unités dans votre groupe. Lorsque vous n'avez plus la possibilité de vous déplacer, cliquez sur l'icône en forme de sablier en bas à droite de l'écran et patientez quelques instants tandis que l'ordinateur gère les déplacements de vos nombreux adversaires. ●

Destruction Derby 2 (Dos)

Éditeur: Psygnosis • **Genre:** simulation de stock-car • **Versión démo limitée à un circuit et deux tours** • **Versión complète disponible** • **Config mini:** P90, 8 Mo (Dos) / 16 Mo (Win95), CD 2x • **Place sur le disque dur:** 7 Mo • **Site Internet:** <http://www.psygnosis.com/>.

Second et dernier produit à nécessiter l'utilisation du menu Go.bat, Destruction Derby 2 s'installe dans le répertoire \Games\DD2demo. Avant de lancer la démo à l'aide de l'exécutable DD2DEMO, faites un tour par le SETSOUND pour configurer votre carte-son. L'unique circuit proposé est l'un des plus sympas du jeu et surtout le seul



à permettre le fameux « saut de l'ange ». Si vous jouez au clavier, les touches Q et W vous permettent respectivement d'accélérer et de freiner. Pour avoir une idée des circuits inclus dans la version finale de ce produit, ne touchez à rien et une démo tournante s'activera automatiquement. ●

IMPORTANT

En cas de message **INCORRECT DATABASE VERSION** lors de la tentative de lancement du Gen4.exe, copiez tous les fichiers portant l'extension .DLL se trouvant dans le répertoire \STORYB du CD, dans le répertoire \WINDOWS\SYSTEM de votre disque dur.

Blam! Machinehead (Dos)

Éditeur: Core Design • **Genre:** action • **Versión limitée à un niveau** • **Versión complète disponible** • **Config mini:** 486DX2-66, 8 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur:** 2 Mo.



Pour installer cette démo, passez en mode Dos et lancez le fichier Go.bat à la racine de votre lecteur CD. Le jeu s'installe alors dans le répertoire \Blam! et vous propose de configurer votre carte-son. Blam! nécessite l'utilisation combinée de la souris et du clavier, la première vous sert à tirer (bouton gauche : machine guns, bouton droit : lance-flammes), à viser et à vous diriger, tandis que le second vous permet d'accélérer à l'aide de la touche Q. La touche F3 affiche la map, F2 le viseur et le radar, etc. Votre objectif est de récupérer des clés pour déverrouiller des « modules de réalité » et ainsi de modifier le relief du niveau. Tout ceci est parfaitement illustré par la démo tournante que vous pouvez laisser... tourner. ●



DÉMO PC

Pour installer les deux démos fonctionnant sous Dos (Blam! Machinehead et Destruction Derby 2), placez-vous à la racine du votre lecteur CD-Rom, et lancez l'exécutable Go.bat.

POWER

DEUX JOUEURS
sur le même écran
ou 2 PC
avec câble vidéo

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

À l'arrivée vous, Power F1 arrive sur les
poutres / frenez la violence et plongez dans
l'action de ce jeu de Formule 1 à la répétition
événements et aux graphismes des plus
réalistes. Entrez dans la course et mettez la
gymnastique à l'épreuve de vos réflexes, d'incidents et
le plaisir de l'auto à plus de 300 KM/H.

Les 17 circuits officiels de saison recensés dans leurs magazines détaillés.

- Plusieurs modes de jeu : sur plus de 1000
simulations : charismatique ; éliminatoire

- Accès aux « tables des écarts » pour évaluer et régler les valeurs

- Arrêts aux stands, consommation de carburant, usage des roues et des pneus des véhicules extrêmement rigides

- Configuration des vitres réglables pour s'ajuster aux conditions de course et aux itinéraires météorologiques

Passez aux sensations fortes !!!



DISPONIBLE EN DECEMBRE 1996

EIDOS

8 boulevard du Général Leclerc - 82100 Montauban Cedex - Tél. : 05 41 35 95 70 - Pour plus d'informations, tapez 3015 sur le 020 1 le minute

JEU OFFICIEL DU CHAMPIONNAT FIA DE FORMULE 1
DONNÉES DE LA SAISON 1995 • MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN

PC
CD



590 F TTC*



790 F TTC*



990 F TTC*

Des prix à fracasser le mur du son

En vous présentant les produits phares de sa gamme à des prix imbattables, Creative Labs vous fait commencer l'année tambour battant.

Nouvelle Sound Blaster AWE 64 (990 FTTC)*. Elle est la nouvelle merveille d'une gamme de cartes prestigieuses. Avec 64 voix de polyphonie, la synthèse sonore Advanced WaveEffects et la technologie WaveGuide, le réalisme et le dynamisme sonores de vos jeux préférés et de vos applications multimédia sont impressionnants. Avec elle, vous créerez et éditez des effets sonores et instrumentaux SoundFont, dignes de ceux utilisés par les studios d'enregistrement... La guitare sèche, la guitare électrique ou la clarinette seront restituées de manière exceptionnelle. Avec son synthétiseur EMU B000 et Creative WaveSynth/WG™, E-mu® 3D Positional Audio, ses logiciels audio INTERNETed™, son microphone et ses logiciels d'édition de son et de séquençage, l'AWE64 est la carte idéale des amateurs de musique et des inconditionnels du jeu.

Sound Blaster 32 PnP (790 FTTC)* vous fait bénéficier en standard, du réalisme des sons échantillonnés (puis synthétisés) pour l'interprétation de musiques Midi et pour vos jeux. Elle intègre la technologie exclusive des tables d'ondes E-mu. Ainsi, les sons réels numérisés sont stockés, puis exploités par un synthétiseur chargé de les modifier. Avec cette carte, il vous est possible de décliner toute la gamme d'un instrument à partir d'une seule note numérisée. Elle est également livrée avec tous les logiciels audio INTERNETed™, ceux de la Sound Blaster 16, plus un programme d'effets sonores 3D, la "Creative 3D Stereo Enhancement Technology".

Sound Blaster 16 Value PnP (590 FTTC)* est par excellence, le standard du son sur PC, mais aussi la carte la plus simple à installer, puisqu'elle intègre la norme "Plug and Play". Elle permet d'exploiter le meilleur du son des milliers de jeux et d'applications multimédia ayant adopté la norme Sound Blaster 16. Elle transforme également votre PC en chaîne HiFi avec lecteur/enregistreur de qualité CD et table de mixage intégrée. La SB16 Value PnP intéresse ceux qui veulent d'excellentes capacités de numérisation et de restitution sonore. Elle est livrée avec les logiciels audio INTERNETed™ (WebPhone LITE, Microsoft Internet Explorer, Real Audio Player).

Pour plus d'informations :
3616 / 3617 CREATIVE
Internet : <http://www.creativeblabs.com>

* Prix public conseillé

CREATIVE

IL NE SUFFIT PAS DE LES VAINCRE...
IL FAUT LES ERADIKER !

ERADIKATOR



DISPONIBLE SUR PC/CD-ROM

EIDOS

ACCOLADE

5 BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC - 92015 Clichy Cedex - Tél. 01 41 45 94 96/97
www.eidos.com

Assistance technique, infos, astuces,
nouvelles, cadeaux... 24h/24, 7j/7 au
08 36 68 19 22* / 3615 EIDOS*

* 0,22 € la minute. Service disponible 8 jours sur 7 de 9h à 19h.



TÉLÉGRAMMES

A Edjar,

avec « razer » (invulnérabilité) et « bigred » (toutes les armes), tu devrais progresser plus facilement dans Descend.

A Patrice,

non, un processeur Cyrix P166 n'est pas aussi puissant qu'un Intel 166, il est... euh, différent (voir le courrier du précédent numéro).

A David,

en dehors de Monkey Island 3, LucasArts n'a pas d'autre jeu d'aventure en projet.

Toujours à David,

une adaptation de Resident Evil (PlayStation) est effectivement prévue sur PC, mais...

MORCEAUX CHOISIS

« ... Pouvez-vous me donner des adresses de réparateurs de Commodore 128 ?
Volontiers, je te les envoie par Aéroposte au Poney Express ?

« ... J'apprécierais grandement que vous me fassiez une faveur...
Comme si vous aviez, ô mon bon maître !

« ... Je préférerais des tests avec moins de texte à lire et plus de photos.
Tu as raison, il est complètement anormal qu'il faille encore lire à l'aube du XXI^e siècle !

« ... Les news sont illisibles pour les yeux.
C'est impensable pour la tête, un truc pareil !

« ... Plein de nanas comme moi adorent l'atter des méchants z'aliens ou s'éclater en réseau.

Euh... enfin, je veux dire... la cuir... tu as essayé, la cuir ?

Cette année, j'ai encore amélioré mon score au ski : une jambe cassée, une clavicule démise et un traumatisme crânien en une seule gamelle... quelle performance ! Comment ? Moi ? Non, je vais bien. Par contre, celui qui s'est pris mon schuss dans la tronche...

Prématuré

Monsieur, actuellement en classe de troisième, je dois réfléchir à mon orientation future afin de m'inscrire, au plus tard en février, dans une nouvelle école. Passionné d'informatique et plus spécialement de jeux vidéo (début sur Nintendo puis, suite logique, sur PC), je devore littéralement vos publications et celles de vos confrères. Ayant lu dans un de vos articles que le métier de testeur de jeux existait, je vous prie de me faire connaître la filière professionnelle à suivre et s'il existe des écoles spécialisées. Dans l'attente d'une réponse, veuillez agréer, Monsieur, mes sincères salutations.

Jérémy (Vendée).

Salut, p'tit gars.

Aloes comme ça, on veut faire pleurer ses parents ? Testeur de jeux... quelle drôle d'idée ! En plus, à ma connaissance, tester des jeux n'a jamais été un métier. Et pourquoi pas goûteur de chocolats ou mensurateur de Miss Monde, pendant que tu y es ! Non mais je réécrit ! Aloes d'accord, il existe effectivement des bêta-testeurs, des types qui jouent sur des versions non finalisées de jeux, à l'affût de bugs, de défauts de présentation, de carences ergonomiques, de lacunes au niveau de l'intérêt de jeu... bref, des mecs qui sont payés pour jouer à longueur de journée, griffonnant quelques notes à chaque problème rencontré. A priori, c'est le bonheur absolu... mais en fait ces « heureux élus » se retrouvent chaque jour dans une petite salle, devant un écran, à tester le même jeu pendant des jours et des jours, et cela aux multiples étapes de sa création. Or imagine-toi devant un soft truffé d'imperfections, pas forcément gênant et qui plante régulièrement, et tu comprendras que cela n'ait rien à voir avec ta pratique enchanée du jeu micro. Mais peut-être souhaites-tu deve-

nir rédacteur dans un magazine de jeux vidéo, comme nous ? Dans ce cas, tu filière scolaire obligatoire, ni diplôme requis, mais les mêmes exigences que pour devenir bêta-testeur : être un joueur invétéré, avoir une bonne expérience des jeux vidéo et posséder une honorable maîtrise de l'anglais. Le rédacteur devra également détenir quelques *qualités littéraires*, être capable de dormir peu et, surtout, pouvoir ingérer des litres d'alcool lors d'une soirée sans révéler le contenu de son dernier repas... des aptitudes qui nécessitent avant tout d'avoir atteint une certaine maturité (au moins physique). Que ce soit pour devenir bêta-testeur ou rédacteur, le problème se situe d'ailleurs au niveau de ton âge : tu es jeune, très jeune, et tu aurais tort de percevoir ton goût immature pour les jeux vidéo comme le signe évident d'une « vocation professionnelle », d'autant plus qu'au niveau du marché de l'emploi les places sont chères (en France, il doit y avoir une cinquantaine de journalistes spécialisés dans le jeu vidéo). En résumé, donc, tu n'as guère le choix au sortir de la troisième : soit tu rejoins les bancs du lycée, soit tu apprends un vrai métier avec une vraie formation. « profession joueur », ce sera peut-être pour plus tard. Bon, désolé de briser tes illusions mais ce n'est qu'un sale moment à passer. Tu sais, moi à cinq ans, je voulais être strip-teaseuse et, pour une raison qui m'échappe encore, j'ai dû en abandonner l'idée. Bye, et bonne chance.

Du sang, du sang !

Hey, salut Teignard !

Je commence à regretter l'époque de la guerre Minetite/Aberration 4. On se marrait quand même

bien, non ? Alors, Stéphane, Éric, Thierry, Fred, Olivier, Didier, ben ? Rien qu'une petite baston pendant trois ou quatre mois, cela nous réchaufferait en cette dure période de froid ! Je vais envoyer la même massive à Manette. Je compte sur vous ! Because je préfère votre équipe à celle de la bande de Trollis d'en face. Allez, j'ai parié cent balles que vous le ferez, ne déconnez pas les gars ! Cnkur le polémiqueur.

Salut mec !

Bon, ben oui, c'est triste mais nous avons vieilli. Hier, Gen 4 et Joystick se bécotaient de grandes claques scénaristiques à travers la gueule, prenant à témoin l'ensemble de leurs lecteurs. Aujourd'hui, c'est fini. C'est comme ça. Peut-être parce que nos guerres énervantes autant de lecteurs qu'elles en amusaient, peut-être parce que nous n'avons plus aujourd'hui matière à polémiquer... je ne sais pas. Ce que je sais, par contre, c'est que les Trollis d'en face n'ont rien dans le calbute, alors ça m'étonnerait qu'ils prennent l'initiative d'une bonne grosse baston bien saignante... Hein ? Si ? Génération 4, à l'attazaque !

Mauvais calcul

Bonjour à tous.

Je vous écris pour vous faire part, tout d'abord, de ma déception concernant votre offre d'abonnement lancée depuis le numéro 93 (abonnement + Tomb Raider). Découvrant donc cette offre début novembre, je m'empresse de m'abonner pour en profiter. Un mois plus tard, après un appel téléphonique de ma part, quelle ne fut pas ma déception d'apprendre que je ne recevrai le logiciel que courant janvier, ceci faisant quand même environ deux mois entre ma demande et sa satisfaction... problème ! Cela dit, je vais maintenant en profiter pour vous faire quelques remarques et vous poser une poignée de questions :

1. Abondance de hits ne nuit pas mais quand même, plusieurs jeux ne valant que deux étoiles se retrouvent affublés du titre (GPM2, Blam, etc.)

2. Très bonne idée, votre Top par genre, mais est-il normal de ne plus y retrouver certains excellents jeux plutôt récents ? Je pen-

se à Gabriel Knight 2, sûrement supérieur à quelques jeux se trouvant dans le top aventure.

3. Comment attribuez-vous les tests, selon les goûts ou les hiérarchies ? Il serait intéressant d'indiquer les goûts, en matière de jeux, de chacun des testeurs pour pouvoir mieux considérer leurs avis.

4. Une excellente idée, votre Top du mois, mais pourquoi ne pas faire une moyenne des notes, avec un coefficient pour la note du testeur ?

5. Cela n'engageant que moi, je trouve que votre système de notation n'est pas assez significatif. Vous pourriez peut-être utiliser un système avec des moyennes. Je terminerai par une très bonne note en vous disant de ne surtout pas toucher à votre excellent CD-Rom (sinon pour l'améliorer mais

cela ne sera pas facile). J'espère que vous tiendrez compte de cette lettre malgré les reproches. De toute façon, il faut constamment se remettre en question pour rester performant, n'est-ce pas ? Sébastien (Yonne).

Monsieur, bonjour. Bon, ne tergiversons pas dans tous les sens. Oui, dans le cas de Tomb Raider, il y a eu faute... ou plutôt, problème. En effet, cette (excellente) formule d'abonnement a connu un succès auquel nous n'étions pas complètement préparés. Nous nous sommes incapables de satisfaire vos demandes dans de très brefs délais. Devant vos courriers vengeurs, nous avons eu honte et

nous nous sommes flagellés pendant de longues heures en psalmodiant des prières en latin. Mais comme ça fait mal et qu'il est hors de question de resusciter tous les mois cette douloureuse expérience, je vous prévient tout de suite : une attente d'un mois sera à prévoir dans la plupart des cas. En effet, il nous arrivera souvent de proposer des jeux qui ne sont pas encore sortis dans le commerce voire inachevés au moment du bouclage (Diablo dans le dernier numéro, par exemple), ce qui laisse quand même flotter un certain doute sur la date d'envoi des produits finis.

Cela dit, les

Plus tard,
je serai
joueur !

jeux

qu'on

vous propose

se ne valent-ils pas

quelques semaines d'attente,

hein, hein ? Oh ben si, alors !

Bon, et puis pour vos réclamations ou vos demandes d'abonnement, j'en profite pour vous

signaler qu'il ne faut pas les

envoyer à « Gen4 » mais à « Gen4

« service abonnement ». Ouais,

parce que sinon, c'est moi qui reçois

vos lettres et, comme je suis

pareseux, j'attends d'en recevoir

10000 avant de les réorienter vers

le service concerné, soit plusieurs

mois de délais supplémentaires.

Vous êtes prévenus ! Quant à les

autres questions, j'ai déjà abordé

la plupart de ces S@#% de sujets

dans des précédents numéros, je

vais donc y répondre avec une

concision outrancière

1. J'imagine que tu parles ici du

« top du mois », le tableau avec

tous les jeux notés par l'ensemble

de la rédaction. Il arrive effectivement qu'un

testeur donne trois étoiles à un jeu alors que tous les

autres membres de la rédaction

l'évaluent à deux étoiles. Même si

cette pluralité de notes permet

parfois de nuancer un jugement

un peu trop enthousiaste, n'oublions

pas que seul le testeur connaît parfaitement le jeu évalué. Il reste donc le plus apte à juger de sa valeur propre intrinsèque en elle-même personnellement.

2. Oui, c'est normal. Le monde du jeu micro étant en perpétuelle évolution, notre rôle n'est pas de staturer quelques titres incontournables mais plutôt d'accueillir les nouveautés qui méritent de rejoindre la famille des « excellents jeux ». Cela dit, si tu veux créer une Académie Française consacrée aux jeux PC, rien ne t'en empêche, il te suffit de respecter les quotas : un tiers d'inconnus, un tiers de largués du cortex, un tiers de haxx, bref 100 % de séries.

3. Sauf urgence du bouclage, les jeux sont attribués selon les goûts de chacun des rédacteurs et pigistes, la proposition quelque intéressante perd donc beaucoup de sa pertinence.

4. Comme je l'ai dit plus haut, la note du testeur est et doit rester souveraine.

5. Désolé, mais il serait complètement aberrant d'évaluer un jeu en faisant une moyenne de plusieurs critères (graphismes, sons, etc.) complètement distincts de l'intérêt du jeu : la moyenne de cinq poules et de trois vaches n'a jamais fait quatre éléphants ! Mais je te rassure, tu n'es pas le seul à appliquer aveuglément des notions mathématiques mal assimilées. (Ça y est, je redeviens enfin méchant ! Alléluia !) Voilà, voilà...

Tiens, j'ai fait moins concis que prévu. Bon, tant pis. Une dernière remarque quand même, pour finir. Les mots « remise en question » et « performant » que tu utilises en fin de lettre rappellent certaines notions très superficielles qu'on utilise en « management des hommes ».

Le pré-à-penser flegmeux de certaines entreprises. En leur ajoutant un « n'est-ce pas ? », tu arrives même à les empuaner d'une vilaine odeur de condescendance.

La prochaine fois, abstiens-toi, je n'aime pas les grossièretés.

Allez, tchao, et sans aucune

**D'accord.
Pas d'accord**

Cher Teignard, il y a pas mal de siècles, je hais Gen4. A l'époque, je possédais



Papy Zôth, un de nos lecteurs, tape allègrement dans les 70 ans. Il nous parle des jeux qu'il a aimés, que nous avons aimés. Raconte nous l'histoire de nos anciennes passions, Papy Zôth, nous l'écouterons...

PAPY ZÔTH

6. FALCON (ST)

Longtemps considéré comme la Rolls des simulateurs d'avion de chasse, ce soft vous mettait dans la peau d'un courageux pilote de l'US Air Force avec un but fort simple : transformer en usage évanescent un tas de méchants qui remettent en question l'impérialisme Yankee. Mais derrière ce scénario de shoot en up, on découvrait une simulation des plus pointues : choix de l'armement, modèle de vol précis, éblouissement par le soleil, voiles noir ou rouge, étude de la boîte noire de l'appareil, etc. Signe d'une simulation réussie, les atterrissages non létaux relevaient de l'exploit. Les combats ad-

versaires étaient de bonne qualité, grâce à des pilotes ennemis plutôt compétents ; au moins n'avait-on pas l'impression que les méchants confiaient leurs MIGs à Sator Emmanuèle. L'aspect stratégique n'était pas absent non plus, principalement dans le choix de l'itinéraire menant aux cibles et des moyens employés pour en venir à bout. Les graphismes étaient sympas... pour l'époque. On avait un peu l'impression de survoler une carte d'état-major : tout aussi plat ! Mais bon, les objets (en 3D polygonale) se reconnaissaient facilement, et cela suffisait à notre bonheur. Un petit truc (bizarre) pour finir : en appuyant sur Ctrl-Z, on maintenant l'avion à l'horizontale. Pour réussir un atterrissage, il suffisait alors d'amener l'appareil au-dessus de la piste, de réduire la vitesse à zéro et de planer tranquillement jusqu'au sol en maintenant les deux touches pressées. Marrant, non ? Le premier F-16 à atterrissage vertical ! ●

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appellez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 01 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « S.O.S », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

un Amiga 600. Aujourd'hui, si je n'avais pu me débarrasser de cette ex-belle-machine, le bar de ma lettre arrait peut-être été de vanter ses multiples mérites mais j'ai la chance d'avoir des dons dans l'art de lécher les bottes du père Noël. Récemment, j'ai ainsi pu apercevoir sous mon sapin, à côté de la Ferrari Testarossa, un Pentium 120 multimédia. Après quelques années, me voici donc de retour en tant que lecteur Gen4, le seul magazine qui m'ait jamais intéressé. Plus de pages, mais plus de pubs (ce n'est pas grave mais c'est le « mais »), plus de tests... et un meilleur rapport qualité/prix (malgré l'augmentation). Ah, oui, j'oubliais, le Teignard ! Je le trouve... je ne dis rien... je préfère ne rien dire... il ne faut même pas en parler. Et puis, j'ai la fièvre. Et puis, je ne te ferai pas cet honneur. Et puis, c'est tout (oui, je sais, certains de tes fans vont me traiter de barbare tantouant, mais bon, je ne suis que barbare). Abordons tout de suite l'objet de cette lettre, une sorte de droit de réponse. Je ne voudrais pas me faire un second ennemi la même journée mais le Dakeur fou qui a sévi dans le numéro 93 a des goûts qui froient la

perversion. J'ai vraiment beaucoup aimé Duke mais Quake est plus... plus... plus mieux ! Alors d'accord, il n'offre pas d'interactivité avec les décors, mais si ce bridi du cortex aime se faire cramer les pieds, c'est son truc ! De toute façon, il faut admettre que Quake est quand même largement plus beau, à commencer par les monstres que notre aimable Dakeur décrit (et décrit) de manière totalement injuste. D'un côté, des cochons munis de tous petits fusils, des tiges (?) dotés de tous petits protoiles et des poulpes qui éructent des projectiles indescriptibles... bof. De l'autre, des ogres brandissant des tronçons, des chevaliers-enseignes-morts-vivants-kamikazes et des singes (?) d'une agressivité inimaginable... yeah ! Les monstres de Quake sont plus beaux tout en étant plus originaux et plus méchants. En plus, toujours dans le registre esthétique, les décors de Quake semblent tout droit sortis d'*Excalibur* (pour les béotiens, c'est un film de Boorman) et les jeux d'ombre et de lumière sont à vous couper le souffle. Mais abordons maintenant le registre « gore », parce que de ce point de vue l'ignoble Dakeur est en pleine gourance. Moi, quand je tue une créature dans Quake, elle se désintègre en une fontaine de chair et de sang. Or que nous dis notre aimable Dakeur ? Il nous dit : « quand je bute un monstre, je n'éprouve aucun plaisir, le manque d'effets gore y est peut-être pour quelque chose ». N'importe quoi ! Tu as dû te tromper de jeu, mec ! Guillaume (Charente-Maritime). Cmc. Bon, c'était la réponse d'un fan de Quake aux détracteurs de ce jeu.

Moutas, personnellement, je maintiens ma réponse et je vais même jusqu'à soutenir ce que dit le Dakeur : Quake est moins riche, moins fun et moins gore que Duke Nukem 3D. Point final. Oui, je sais, j'ai toujours le dernier mot et j'en abuse un maximum, mais bon, il n'empêche : le débat est clos. Quant à tes penes remarques qui suggèrent que tu ne

m'apprécies guère, moi personnellement... apprends, pauvre affaîsé du bulbe, que je m'en contrefiche dans des proportions cosmiques. Comme le dit le proverbe : « la bave du crapaud n'atteint pas le demi-dieu qui descend du ciel nimbé d'une aura mystique », bref, je suis hors de portée de tes vaines gesticulations. Boum. ●

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions supplémentaires (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (allé, bonne année quand même...). ●

CHAPITRE 11

Rubrique nécrologique



La disparition brutale de notre confrère Tilt fait de Génération 4 le plus vieux magazine de jeux vidéo du marché ! Loin de nous féliciter de cette nouvelle, nous sommes plutôt déçus de voir que ce précurseur, qui finit notre bible à l'époque où nous naviguons encore dans nos colottes courtes et nos disquettes Apple 2, ne survivra pas aux années 90. L'éclatement du marché et la montée en force des consoles auront finalement eu raison d'un magazine que nous étions nombreux à apprécier. Et pourtant, l'avenir de la micro et particulièrement du PC est

souriant... les mois à venir vont même voir le secteur gagner encore des forces. Espérons que vous retrouverez bientôt les signatures des journalistes de Tilt dans Génération 4 ou d'autres magazines. Comme on dit, « The show must go on ! », alors réjouissez-vous en découvrant les nombreuses nouveautés du moment et de demain que nous vous présentons dans notre reportage complet sur Consumer Electronics Show de Las Vegas [prévu : System Shock, Bioforce, Under a Killing Moon, Stonekeep, Tie Fighter, Theme Park, The Horde, etc.]. Édito Gen4 N°63 (février 1994). ●

Enquête lecteurs

Pour nous permettre de vous proposer un magazine toujours plus adapté à vos attentes, vos avis et vos critiques nous sont indispensables. Merci d'avance de remplir ce questionnaire et de nous le retourner le plus rapidement possible à : Génération 4 - Enquête Lecteurs - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. Ces quelques minutes que vous allez nous consacrer ne resteront pas sans récompense. 30 d'entre vous gagneront un abonnement d'un an à Génération 4.

MAGAZINE

01 À propos du nombre de pages consacré aux tests, vous pensez que...

☒ Le dosage est parfait

☐ Nous ne devrions tester que les bons jeux (au moins 3 étoiles) et leur consacrer plus de pages

☐ Nous ne devrions jamais dépasser..... pages sur un titre (précisez)

02 La notation vous paraît-elle satisfaisante ?

☐ Pas du tout, vous êtes beaucoup trop indulgents !

☒ Oui, bien

☐ Non, vous êtes méchants et c'est pas bien

03 Et la mise en page vous plaît-elle ?

☒ Oui, félicitations

☐ Non, pas du tout

☐ Remarques :

04 Comme vous avez pu le constater, ce mois-ci Gen4 est accompagné d'un guide de solutions, souhaitez-vous le retrouver tous les mois ?

☒ Oui

☐ Non (passez à la question 8)

05 Si oui, souhaiteriez-vous que nous conservions le poster ?

☐ Oui

☒ Non

06 Appréciez-vous le format de ce guide ?

☐ Oui

☒ Non

☐ Indifférent

07 Préférez-vous qu'il donne des solutions :

☐ sur un seul jeu (mais très approfondies)

☒ sur plusieurs jeux

08 Dans le CD-Rom de Gen4, que pensez-vous :

De l'interface ☒ Parfaite ☐ Moyenne ☐ Nulle

Des démos ☐ Parfaites ☒ Moyennes ☐ Nulles

De TVCD ☐ Parfait ☒ Moyen ☐ Nul

09 Que pensez-vous du procédé Motion Pixels (vidéo plein écran) ?

☐ Révolutionnaire

☐ Excellent

☒ Moyen

☐ Sans intérêt

☐ Je n'arrive pas à en profiter

10 Lisez-vous Gen4 régulièrement ?

☒ Je ne rate aucun numéro ☒ Je suis abonné

☐ Je lis au moins un numéro sur deux

☐ Je lis moins d'un numéro sur deux

11 Combien de temps allez-vous consacrer à la lecture de Gen4 ?

..... 3/4 d'heure chaque jour

12 Combien de personnes lisent votre Gen4 (en dehors de vous-même) ?

..... 0

13 Parmi les magazines suivants, lesquels lisez-vous :

Joystick ☐ toujours ☒ parfois ☐ jamais

PC Player ☐ toujours ☐ parfois ☒ jamais

PC Team ☐ toujours ☐ parfois ☒ jamais

PC Loisirs ☐ toujours ☒ parfois ☐ jamais

Univers Jeux Micro ☐ toujours ☐ parfois ☒ jamais

Q14 Achetez-vous d'autres magazines (micro ou non), lesquels ?

Non

Q15 Jouez-vous au bureau ?

- ☐ Oui, j'assume complètement. Et en réseau, en plus !
☐ Oui, mais discrètement parce que sinon je risque de me faire virer
☐ Non, parce que je n'ai pas d'ordi
☐ Non, parce que je n'ai pas de jeu
☒ Non, parce que je n'ai pas de bureau
☐ Non, parce que non

Q16 Quel type de jeu préférez-vous ? (notez de 1 à 10, 10 étant le plus fort)

- 10 ☐ Aventure
6 ☐ Jeux de rôles
5 ☐ Arcade
8 ☐ Beat'em up
4 ☐ Stratégie
9 ☐ Action
7 ☐ Réflexion
8 ☐ Gestion
3 ☐ Simulation aérienne

Q17 La rubrique Hors-Sujet a-t-elle changé votre vie ?

- ☐ Oui, complètement
☒ Non, pas vraiment

Q18 Avez-vous des idées de nouvelles rubriques pour le magazine ou le CD-Rom ? Précisez.

Beaucoup plus de vidéos
pour le CD et magazine

Q19 Sur une échelle de 1 à 10, quelle note accordez-vous à Gen4 ? (1 = nul, 5 = moyen, 10=parfait)

9

INTERNET

Q19 Êtes-vous connecté à Internet ?

- ☐ Oui, depuis :
☒ Non (passez à la question 24)

Q20 Par quel moyen ?

- ☐ Modem, chez moi
☐ Modem, au bureau
☐ Réseau de mon entreprise

Q21 Êtes-vous satisfait de votre connexion ?

- ☐ Oui
☐ Non

Q22 Quel est votre provider ?

Q23 Êtes-vous satisfait ?

- ☐ De son prix d'abonnement
☐ Des services proposés avec l'abonnement
☐ Autres :

Q24 Si vous ne l'êtes pas encore, comptez-vous vous connecter pendant l'année en cours ?

- ☐ Oui, absolument
☒ Oui, peut-être
☐ Non, j'ai d'autres priorités

Q25 Quel est, ou serait, votre centre d'intérêt principal sur Internet (notez de 1 à 10) ?

- ☐ Les jeux en réseau
4 ☐ Les démos
4 ☐ Les infos sur les jeux
2 ☐ Les autres infos

6 ☐ Newsgroups

5 ☐ E-mail

☐ Autres :

RESEAU

Q26 Êtes-vous intéressé par la rubrique réseau de Gen4 ?

- ☐ Oui, beaucoup !
☒ Pas du tout, mais continuez
☐ Non, arrêtez tout de suite

Q27 Jouez-vous en réseau (Réseau, Internet, Direct Link) ?

- ☐ Très souvent, j'aime bien
☐ Oui, occasionnellement
☒ Non, jamais

HARDWARE

Q36 Quel est le processeur de votre ordinateur ?

Pentium 483

Q39 Quel processeur souhaiteriez-vous acheter ?

Q30 Pensez-vous vous le procurer dans l'année en cours ?

☐ Oui (passez à la question 32)

☒ Non, malheureusement

Q31 Si non, pourquoi ?

☒ Le prix

☐ Trop vite dépassé

☐ Attente de la technologie suivante

☐ Autre (précisez) :

Q32 Quel système d'exploitation utilisez-vous ?

☐ Dos

☐ Windows 3.1 (ou antérieur)

☒ Windows 95

☐ Autre

Q33 Quelle est la vitesse de votre lecteur CD-Rom ?

8x

Q34 Et celle de votre modem si vous en possédez un ?

Non

Q35 Êtes-vous intéressé par la rubrique Hard ?

☒ Oui

☐ Non (passez à la question 38)

Q36 Souhaitez-vous qu'elle se développe ?

☒ Oui

☐ Non

Q37 Sur quel(s) type(s) de produit(s) désirez-vous que les tests portent ?

☐ Micro-ordinateur

☒ Carte-son

☐ Moniteur

☐ Carte-vidéo

☒ Joystick

☐ Carte accélératrice

☐ Autre (précisez) :

Q38 Comptez-vous faire l'acquisition d'une carte accélératrice 3D dans les mois à venir ?

☐ Oui

☒ Non (passez à la question 40)

Q39 Si oui, quelle carte ?

☐ Orchid ou Diamond Voodoo 3Dfx

☐ Matrox Mystique

☐ Creative ou Sierra Verité Rendition

☐ Autre (précisez) :

Q40 Quels autres équipements pensez-vous acquérir au cours des six prochains mois ?

Je ne sais pas

Q41 Quel budget êtes-vous prêt à consacrer à votre équipement matériel ?

Plus de 300 F

SOFTWARE

Q42 Combien de CD-Rom possédez-vous ?

20

Q43 Combien de CD-Rom achetez-vous par an ?

4

Q44 De quel budget mensuel disposez-vous pour l'acquisition de CD-Rom (achats et cadeaux compris) ?

200 F

Q45 Dans quel(s) type(s) de magasin(s) achetez-vous vos CD-Rom ?

☒ Grande surface (Carrefour, Auchan...)

☐ Multispécialiste (FNAC, Virgin...)

☐ Boutique spécialisée (Micromania...)

☐ Vente par correspondance

LE CD-ROM DE GEN 4

Q46 Pour vous le CD-Rom de Gen4 est-il déterminant dans l'achat du magazine ?

☐ Oui

☒ Non

Q47 Lorsque vous achetez Gen4, vous consultez le CD-Rom :

☒ À chaque fois

☐ De temps en temps

☐ Souvent

☐ Jamais

Q48 Combien de fois consultez-vous le CD-Rom ;

☒ Plus de 10 fois

☐ Entre 2 et 4 fois

☐ Entre 5 et 10 fois

☐ Une seule fois

☐ Jamais

Q49 Et combien de temps avez-vous consacré à son utilisation ?

3 ou 4 heures

Q50 Le conservez-vous après son utilisation ?

☒ Oui

☐ Non

Q51 Notez de 1 à 10 la souplesse d'utilisation de l'interface du CD-Rom Gen4 (10 note maxi).

6

Q52 Notez de 1 à 10 les graphismes de l'interface du CD-Rom (10 note maxi).

8

Q53 Préférez-vous les jeux en version française intégrale ou en V.O. ?

- ☒ En français
☐ En V.O.

DIVERS

Q54 Quel est votre niveau en anglais ?

- ☒ Bon
☐ Moyen
☐ Mauvais

Q55 Quel est votre niveau d'études ?

- ☐ Primaire
☒ Secondaire
☐ Supérieure

Q56 Combien d'heures passez-vous en moyenne par semaine...

- ☐ À jouer : ... heures
☐ À optimiser votre PC : ... heures
☐ À faire semblant de travailler : ... heures

Q57 Quels sont vos centres d'intérêt, en dehors des jeux vidéo ?

- ☒ Le sport
☐ Le cinéma
☒ La télévision
☐ La musique
☐ La lecture
☐ Les amis
☐ Autres :

Q58 Possédez-vous une consoles de jeu vidéo ?

- ☒ Oui
☐ Non
☒ Si oui, laquelle : SUPER NINTENDO

Q59 Quelles radios écoutez-vous le plus souvent (trois maximum) ?

SKY ROCK

Q60 Êtes-vous :

- ☒ Un homme
☐ Une femme

Q61 Quel âge avez-vous :

13 1/2

Q62 Où habitez-vous ?

Département : 38
(Notez 99 si vous habitez hors de France)

Q63 Vous habitez :

- ☒ Chez vos parents
☐ Chez vous
☐ Chez un ami

Q64 Quelle est votre profession ou activité ?

Barista - Pâtis et Tennis

Q65 Quelle est la profession du chef de famille dans votre foyer ?

Cent. de travaux à la DDE

Q66 Avez-vous d'autres critiques, remarques ou conseils à nous prodiguer très cher lecteur ?

Si vous désirez participer au tirage au sort pour gagner un abonnement d'un an, merci de remplir les renseignements suivants :

Votre identité

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

CP :

Pays :

Tél :

Une fois que vous aurez répondu au questionnaire, découpez-le ou photocopiez-le, et retournez-le avant le 31 mars à :

Génération 4 - Enquête Lecteurs

5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

N'hésitez surtout pas à nous joindre vos commentaires, critiques ou suggestions sur papier libre !

En application des dispositions de l'article 27 de la loi du 6 janvier 1978, nous vous informons que les réponses au présent questionnaire sont confidentielles. Le début de réponse est sans conséquence. Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Les informations fournies sont destinées à nos services internes et à nos partenaires commerciaux susceptibles de vous adresser des coupures de réduction, échantillons et propositions commerciales. Cependant, si vous ne souhaitez pas cette divulgation à nos partenaires, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos aims, prénom et adresse, s. Prenez garde - services études - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex

choisissez votre CD-Rom*
...nous faisons le reste!

3617 MAXICD

Capitalisez vos points CD à chaque appel !
Un système d'identification sécurisé
un suivi des envois par minitel
une formation multimédia et des tests

- > Des titres importés exclusifs
- > Des versions françaises recherchées
- > Des stocks importants
- > Un choix permanent de 500 titres !

Vous trouverez aussi
des consoles :
Sony, Saturn, Formula1

Le 11^{ème} CD est livré
automatiquement
dès le 10^{ème} envoi !

Sécurité
et
fiabilité
100%

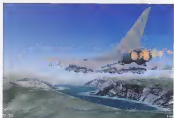


À l'approche du numéro 100, la rédaction a décidé de renouer avec la grande tradition des 4 d'Or, récompensant les meilleurs produits de l'année. Nous avons donc listé tous les jeux ayant eu cinq étoiles et plus, pour en élire deux dans sept catégories.

<Simulation>



Sur les cinq titres potentiels, trois ont retenu notre attention : AH-64D Longbow (Jane's/E.A.), F22 Lightning 2 (Novalogic/Ubi Soft) et Super EF2000 (DID/Ocean). Et si le simulateur d'hélicoptère AH-64D l'emporte très largement grâce à son réalisme, la qualité de sa réalisation et la variété des missions, le combat pour la seconde place fut rude. C'est finalement EF2000 qui s'y colle en digne successeur de Falcon 3, en proposant une campagne dynamique et un intérêt bien supérieur à son concurrent. ●



<Jeu de rôle>



Deux postulants pour deux nominations, le choix a été vite fait. Faute de concurrence effective, le sublime Diablo (Blizzard/Ubi Soft) s'impose devant Meridian 59 (Studio 3DO/Ubi Soft), dont le support Internet limite la portée. Le jeu de rôle n'a donc guère inspiré les éditeurs cette année, ces derniers s'étant visiblement réservés pour 97 (plus ou moins volontairement d'ailleurs) avec une flopée de hits potentiels : Ultima Online, Ultima IX, Dungeon Keeper et Lands of Lore 2 pour ne citer qu'eux. ●



<Stratégie>



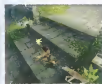
Le clan des pro-Warcraft 2 (Blizzard/Ubi Soft) a eu beau se manifester à grands renforts de menaces, c'est finalement Alerte Rouge (Westwood/V.I.E.) qui fort de son succès commercial s'impose définitivement comme la nouvelle référence en matière de jeux de stratégie en temps réel. Si en réseau les deux produits se valent, Alerte Rouge propose des campagnes solo nettement plus intéressantes et une plus grande richesse au niveau des unités. En revanche, la réalisation graphique et le fun sont du côté de Warcraft 2, qui malgré sa sortie en tout début d'année 96 n'a guère eu à batailler pour s'assurer la seconde place. ●



<Action>



Les titres susceptibles d'être primés dans cette catégorie étaient nombreux (huit en tout), mais ce qui aurait dû être un pugilat se solda finalement à un duel. Un duel entre deux jeux fondamentalement différents : Duke Nukem 3D (3D



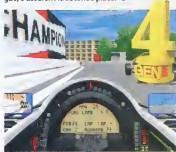
Realms/Eidos), le doom-like de l'année (supérieur à Quake grâce à une plus grande interactivité avec les décors et une dimension multijoueur autrement plus ludique) et Tomb Raider (Core Design/Eidos), un jeu d'aventure/action en 3D se distinguant par sa réalisation, exceptionnelle, et son originalité. C'est finalement l'efficacité qui a été primée, Duke étant incontestablement le jeu auquel nous avons le plus joué en 96. ●

<Sport>



À une voix prêt, la simulation de FI de Geoff Crammond obtenait l'unanimité. Grand Prix 2 (Microprose/Ubisoft), malgré la configuration pour le moins pé-

chue qu'il nécessite (Pentium 150 pour profiter correctement du SVGA), a totalement éclipsé la concurrence. Qui d'ailleurs ne comportait qu'un faible nombre de compétiteurs (trois en fait), desquels Links LS (Access/V.I.E.) s'est aisément distingué, s'assurant la seconde place. ●



<Aventure>



La bataille fut rude avec pas moins de 10 produits en compétition, fruits d'une année et particulièrement d'une fin d'année prolifique en jeux d'aventure de styles très variés (dessin animé, film, BD, images de synthèse). C'est logiquement le seul 6 étoiles qui s'est imposé, soit Spycraft (Activision/Ubisoft), dont le concept original a primé sur le classicisme des Chevaliers de Baphomet (Revolution Soft/V.I.E.). Mais la lutte fut serrée et Spy-



craft ne l'emporte que d'une voix, les Chevaliers ayant été porté par des graphismes somptueux et une intrigue passionnante. ●

<Produits les plus innovants>



En marge de la production ludique classique, Creatures (Millennium/Warner Interactive) et The Dark Eye (Inscape/Warner Interactive) ont marqué à leur façon l'année 1996. Creatures, faisant la part belle à l'intelligence artificielle, vous propose d'élever et d'éduquer des Grem-lins. Tandis que The Dark Eye se rapproche davantage d'un jeu d'aventure (illusion qui lui a valu d'être testé, ce qui n'est pas le cas de Creatures), tout en proposant au joueur de troquer sa personnalité contre celles de personnages tirés de nouvelles écrites par Edgar Allan Poe. ●



La 3D à feu et à sang

Prévu courant 1997 et développé par Bungle Software, *Myth* marque un tournant dans l'orientation des projets ludiques de l'éditeur, jusque-là spécialisé dans les doom-like sur Mac (*Marathon 1 & 2*). Avec *Myth*, il s'essaye au jeu de stratégie en temps réel et mise sur une approche 100 % 3D, avec la possibilité pour le joueur de survoler ses troupes à l'aide d'une caméra virtuelle et de fusionner avec l'environnement à force de zooms et de déplacements avant. L'accent a également été porté sur le réalisme des combats : les corps partent en morceaux, les têtes prennent leur envol, un véritable opus gore n'ayant rien à envier au *Braveheart* de Mel Gibson. Les variations climatiques, la qualité

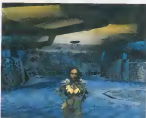
du terrain, les ombres, les reflets dans l'eau, tout est géré pour un produit multijoueur réservé aux Pentium fonctionnant sous Windows 95 et aux PowerPC sous Mac OS.



du terrain, les ombres, les reflets dans l'eau, tout est géré pour un produit multijoueur réservé aux Pentium fonctionnant sous Windows 95 et aux PowerPC sous Mac OS.



Rondeurs en 3D



Qui a dit Tomb Raider ? Qu'il se dénonce ! Il est vrai qu'à la vue de la très plantureuse héroïne de *Terminus* et des graphismes 3D calculée en temps réel de ce prochain jeu d'aventure/action de Scavenger, l'association d'idées ludiques est aisée. Voire forcée. D'un autre côté, se plaindre serait malvenu et feindre la surprise inconnu, car le succès de Tomb Raider devait nécessairement déboucher sur un clonage en règle et au regard des rondeurs du clone, le bouche bée est de rigueur.

Free as a bird

Acheté en octobre 1994 par Mindscape, Atreid Concept, devenu ensuite Mindscape Bordeaux, vient de voir son offre « d'autorachat » acceptée par John Moore, le big boss de Mindscape. Maintenant, ils répondront au nom de Kalisto et l'on peut logiquement supputer qu'ils sont actuellement en train de faire miroiter leur superbe Dark Earth devant un parterre de distributeurs.

Le grand huit de Sierra

O.K., elle est petite, mais elle a également le mérite d'être unique cette image (du moins à l'heure où ces lignes sont écrites). De quel jeu s'agit-il ? Et bien de *King's Quest* huitième du nom, un épisode que l'on



souhaitait supérieur au précédent, passablement décevant sous ses airs de vrai/faux dessin animé. Avec KQ8, Roberta Williams abandonne le ms Graham et sa programmation pour se concentrer sur une nouvelle série de personnages. La cheffalite du spécialiste du jeu d'aventure PC (*Phantasmagoria*, *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*, etc.) espère sans doute appliquer à la saga la recette à succès de *Star Trek*, qui régulièrement renouvelle son stock d'acteurs et par la même occasion l'équipage de l'Enterprise, tout en conservant les mêmes thèmes. Accompagnant le vieux roi, le style graphique mais et enfantin de la série a également été abandonné au profit d'une représentation en 3D polygonale plus « actuelle ». Côté scénario, sachez simplement que vous incarnerez un jeune roi dans sa vingtième année du nom de Connor.

Ça rôle pour Interplay



Après *Blood & Magic*, premier jeu à exploiter sa récente licence AD&D, Interplay s'apprête à sortir un nouveau jeu de rôle TSR sous la houlette des développeurs

BioWare (responsables de *Shattered Steel*). Ce jeu prend pied dans les *Royaumes Oubliés* (*Forgotten Realms*) et vous confronte à une grande pénurie de fer dans les *Sword Lands*, pénurie que vous devez endiguer après en avoir déterminé la cause.

Scavenger boit la tasse

On ne sait rien sur Aqua, ce nouveau titre de Scavenger, sinon qu'il est beau, très beau même, et devrait logiquement faire un usage plus qu'abondant du potentiel des nouvelles cartes accélératrices 3D (à la vue des photos, les spécialistes ont laissé échapper un chiffre suivi de trois lettres : 3Dfx).



DEFI JEUX

PC-CD-ROM

**Vous Ne Serez
Jamais
Mieux Servis
que par
Nous Mêmes!**

**Tél 01 43 05 68 25
Fax 01 43 05 73 90**

Email 100627.16@compuserve.com

**Vente
par
Correspondance**

**30, Allée du Closeau
ZI Les Richardets
93166 Noisy le Grand**

A-B

2000 Genshington France	398
AH940 Konrad Datsch	100
AH940 Longbow	348
Alethe rouge	348
Atlan Mandel Fiorista 97	399
Aux origines de l'homme	398
Bernoulli Syndrome	285
Blam Machine	278

B-D

Black Magic	336
Bag	248
Chronicles of the Swell	319
Exotisme	228
Crusader no regret	259
Daytime	355
Deafy Talk	359
Descent	30
Dashland Trilogy	255
Down in the Dumps	365
Duke Nukem 3D	265
Dungeon Master 2	80
Egyptopolis Microsoft	589
Environ 97	

Prix TTC

L-P

Monopoly	298
Murphy Tomb of Pharaon	288
Myat	228
NBA Jam Extreme	228
Nitrozone	319
NHL 97	328
Nuclear	348
Olympic Games	278
Once Banger	278
Raiders detective	294
Phantasmagoria 2	428
Privateer the Drowning	348
Quake	305
Rally Championships	308
Rena	298

D-L

Fifa 97	258
Flight Simulator 6.0	368
Hardline	248
Le cauchemar de PPD	348
Le Corps Humain 3D	450*
Le Titanic	389
Le Trésor des Tolbièques	319
Léonard ou le jour 7	258
Les Chevaliers de l'effort	288
Châteaux au jour le jour	368
LightHouse	308
L'océan des origines	398
Lord of the Rains	284
Magie the gathering	348
Mars Explorer	298

P-W

Scream 2	248
Shattered Steel	348
Silently 2000	238
Sonic	248
Super Euro Fighter	334
Tina commands	348
Tomb Raider	308
Tomb Raider	308
Trial Pursuit	299
Tunnel B1	334
Under a Killing Moon	85
Undermountain	328
Urban Runner	350
Virus Explorer	238
Virtual Cop	450
Virtual Tennis	354
Virtual Tennis	119
Warcraft	98



**TATOO
449 Frs**

**pour les 1000
premières
commandes
de jeux
avant le
31 mars 97!**

Et plein d'autres jeux...

Appelez-nous!
Les prix ont peut être baissé...

CARTE

**vous sera remise dès
votre premier achat
ainsi que le catalogue
des Promotions-Fidélité
(autogrammes, Hauts
Patrons, etc...)**

Stocks limités

Nom: Prénom: Références: Prix:

Adresse:

Code postal: Ville:

Payé: Tél:

Signature Règlement par ☐ Chèque ☐ Contre-remboursement

(suff. des parents pour les mineurs) ☐ Carte Bleue No.

Date validité: TOTAL

Port: + 20 Frs
Contre-remboursement: + 49 Frs

Paf ! le chien



Catz est à peine sorti que paf ! PF. Magie nous assène un Oddballz qui devient par là le troisième volet de sa gamme Computer Petz, réamassant Dogz (les chiens virtuels), Catz (les chats virtuels) et maintenant Oddballz (les grenouilles virtuels). Alors que Catz ne vous laissait le choix qu'entre cinq chatons, Oddballz propose une quantité indéterminée de créatures, que vous pourrez récupérer sur le Net sous la forme d'œufs (et oui, le succès de Creatures a fait des émules). Des œufs qui donneront des « trucs » vaguement canins à mi-chemin entre Pif le chien, Falstaff le poisson chat et Susie l'otarie, tous susceptibles d'adopter quelques instants l'apparence d'animaux un peu plus familiers (veau, vache, cochon, etc.) grâce à l'usage du Transformer. Une dizaine d'objets peut en effet servir à « jouer » avec les créatures, qui livrées à elles-mêmes, chantent, traversent l'écran en courant, glissent, rêvent et se cognent la tête contre l'écran ! Si Dogz était nécessaire et Catz indispensable, Oddballz est vital ! ●

Plus fort que Mel Gibson

Distribué par Electronic Arts et annoncé pour février sur CD-Rom PC (le jeu est déjà sorti sur PlayStation), Perfect Weapon est un jeu d'action/aventure/baston en 3D proposant plus de 1300 lieux modélisés sous Silicon Graphics mis en valeur par un système de caméras fixes (à la *Alone in the Dark*) et permettant au joueur d'affronter jusqu'à cinq adversaires en même temps. Tous les personnages du jeu sont également en 3D et dotés d'une intelligence artificielle (BAI - Behavioral Artificial Intelligence) leurs permettant d'apprendre vos mouvements afin de les parer. Le personnage que vous incarnerez répond quant à lui au nom de Blake Hunter, agent N°1 des défenses terrestres et champion du monde des arts martiaux... Rassuré ? ●



Brèves

● Tsunami Media vient de terminer l'adaptation de *Silent Steel* sur DVD-Rom, mais ce premier jeu à exploiter le support CD nouvelle génération (censé remplacer le CD-Rom et le CDV...) je ne parle pas du CD-i, ne sera disponible qu'en bundle avec des bécanes équipées d'origine d'un lecteur DVD-Rom. ● Tsunami Media (encore eux) prévoit de réaliser en 1997 sur DVD-Rom : *Crazy Fights*, un produit hollywoodien au budget de 9,25 million de dollars et *Silent Steel 2*, la suite de... Les deux produits devraient être disponibles pour Noël prochain. ● Jane's prévoit de sortir avant l'été 1997 pour E.A. leur première simulation sous-marine : *688i Hunter Killer*. Développé sous la férule de Paul Grace, responsable d'ATF, ce jeu promet d'atteindre un degré de réalisme incroyable grâce à la collaboration de Sonalysts, une compagnie dirigée par des ex de l'US Navy. ● Accolade vient de signer un accord avec ARIES pour utiliser leur technologie multijoueur avec Jack Nicklaus 4. Prévu pour mars en solo, cette simulation de golf connaîtra pour la première fois les joies du Online cet été aux États-Unis. ● Afterlife de LucasArts refait une apparition remarquée en France en traduction francophone pour un prix qui devrait friser les 300 F. Une sacrée tentation pour consolider votre descente aux enfers ludiques... ●

● *Cæsar 2*, le retour, fait à nouveau marcher ses légions sur les Macintosh, mais cette fois en version française, pour un prix avoisinant les 350 sesterces, par Toutatis ! ●

Vivement la quille

Avec cette simulation de bowling prévu pour février, Electronic Arts permet à six candidats de choisir le poids et le design de leur propre boule (un vieux fantaisme) ainsi que l'aspect physique et le style du joueur incarné (12 personnages en tout), afin de sévir sur les pistes de Retro Maui Bowl, Contemporary Ten Pin Alley et Congo Bowl. 10 Pin Alley (c'est le nom du jeu) se distingue également par la qualité de sa représentation graphique en 3D, l'animation des joueurs (sauts de joie et crises de rage sont au programme) et son exactitude physique quant aux réactions de la boule. Ajoutons à l'attention des punstes que ce jeu fut primé au Bowling Hall of Fame and Museum de St. Louis, alors... ●



Arachnofolie



Vous n'avez jamais rêvé d'incarner une tarentule ? C'est que vous manquez d'imagination alors, parce que chez Scavenger ils y ont pensé, et avec *Tarentula* comptent bien réaliser leurs fantasmes les plus fous : devenir un gros insecte poilu à huit pattes doté de mandibules surdimensionnées. Et là, surprise ! La vie d'une tarentule n'est pas de tout repos, il lui faudra affronter des rats, des serpents, etc., ainsi que les pièges parsemant une maison ordinaire. Entièrement en 3D, ce jeu se distingue à nouveau par son réalisme saisissant et confirme la maîtrise de la jeune équipe de développement américaine dans le domaine. ●

LE PC A ENFIN SON JEU DE COMBAT

Time Warriors

La terre a besoin d'un nouvel Ordre.
Les Guerriers du temps reviennent
du Passé pour en décider...



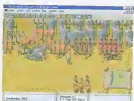
Tél.: 01.64.80.04.40

3615 SILMARILS

- ✓ CD DOS/WINDOWS
- ✓ 3D temps réel
- ✓ Option RESEAU
- ✓ Modes VGA / SVGA

Les grands conquérants

Spécialisé dans les jeux de guerre en tout genre, **Interactive Magic** se propose de lancer une nouvelle série de wargames que nous espérons fructueuse, inspirée des grandes batailles de l'Antiquité. En tout bien tout honneur, la série commencera avec les exploits d'Alexandre le Grand. Ce wargame vous permettra d'endosser l'armure d'un des plus grands stratèges de tous les temps, si l'on excepte Thierry menant ses troupes au désastre dans *Alerte Rouge*... Le jeu offrira une perspective très « figuriniste », chaque unité étant entièrement animée, et vous donnera l'occasion de repasser une dizaine de batailles célèbres ou de retracer la carrière de ce prince macédonien dans une campagne complète. Comme de mise vous pourrez tester vos talents militaires contre d'autres généraux de chair et de sang par modem, réseau et Internet. Dans cette perspective, nous ne manquons pas de vous communiquer l'adresse E-Mail de Thierry... ●



Aaaargh...



Voilà, on voulait se montrer raisonnable dans le propos, montrer un peu de recul... avoir l'air un peu professionnel, quoi, pour une fois. Et puis on a reçu les dernières images de *Navalogue* sur *Comanche 3*, et cette news n'est plus qu'un cri. C'est désolant, c'est beau à pleurer, et on ne peut qu'imaginer ce petit bijou en train de tourner sur nos bécasses à nous. Un jour, peut-être les fêlerah; au début mars. Bref, Fred est au bord du suicide, et comme on ne veut pas être les seuls à souffrir, on va aussi vous les coller dans la vue, ces captures d'écran. Et les plus belles, en plus ! Ça fait mal hein ? Hein ? ●



Surdité chez Sybex ?



À l'heure où les cartes-son sont remises, les tables de montage audio deviennent le complément indispensable à qui veut remixer ses chansons préférées. L'ordinateur étant devenu vraiment performant dans ce domaine, les éditeurs n'ont pas loupé le coche. Résultat, un nombre impressionnant de logiciels vous permettant de jongler avec vos musiques font leur apparition. Sybex vous propose donc ce *Table de montage AUDIO* à un prix dérisoire quand on sait qu'il vous faudrait environ \$000 F pour en acheter une vraie. Seulement ici, l'interface est une horreur de complexité et vous ne trouverez rien dans le petit manuel fourni avec. Après deux mois d'intenses

recherches, vous arriverez peut-être à massacrer vos airs préférés en espèces de gros mix ridicules, quand bien même vous arriviez à faire marcher cette soi-disant table de montage audio. Sybex aurait franchement pu s'éviter l'effort de sortir un produit si mal réalisé comparé à des programmes parfois rencontrés sur le Net, et qui plus est gratuits... ●

Corbusier virtuel



L'éditeur de niveau de *Duke Nukem*, Build, a beau être très performant, son utilisation s'avère un rien retorse, ne serait-ce que par son manuel laconique, pour ne pas dire anglais. Pour démêler l'écheveau complexe de commandes, d'astuces et de ruses qui mènent à l'élaboration d'un niveau, Sybex fait paraître un guide officiel. Créez vos nouveaux niveaux *Duke Nukem 3D* est une aide précieuse qui décrit l'usage des différentes commandes de l'éditeur de niveau. Outre de longues descriptions liées à la construction « architecturale »

pare (mise en place de secteur, liens entre secteurs, hauteur, etc.), le lecteur pourra satisfaire son envie d'incorporer des éléments propres au jeu : treillis de terre, mise en place de textures, monstres, armes, portes, miroirs, vitres, effets de lumières, etc. L'auteur ponctue chaque chapitre de plusieurs astuces destinées à simplifier la vie de l'architecte en herbe. Enfin, le livre compte un chapitre dédié à l'utilisation du programme *EdiArt* de 3D Realms (inclus sur le CD de *Duke Nukem*) qui permet d'incorporer vos propres graphismes et animations dans vos niveaux. En somme, si vous avez une centaine de frames à investir dans l'immobilier virtuel, voilà de quoi vous rendre riche... en heures de programmation ! ●

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Title	Price	Title	Price
AN UNFINISHED DYNASTY 2 (F & E) RM	4.200	EDRIPS OF THE REALMS 2	2.000
ANGEL'S VOYAGE V.F.	4.200	MAGIC: THE GATHERING 5P	300
ARCADE & MAGIC	300	MAN	200
CHEVALIER OF BATHONIA V.F.	200	PRIVATEER 2: THE DARKENING V.F.	4.215
CRY: WAR V.F.	200	RALEIGH CHAMPIONSHIP V.F.	200
CRIMINAL ICE V.F.	310	RE BASTER V.F.	210
CRIMINAL ICE	200	SPYGLASS V.F.	210
CRIMINAL ICE - F&E	4.210	STAR GENERAL 2 (F & E)	310
CRIMINAL LORE V.F.	4.200	STEEL PANTHER 2 (F & E) RM	4.000
DUNGEON KEEPER V.F.	200	THE PANDORA DIRECTIVE V.F.	310
ELF LIGHTNING 2 (F & E) RM	310	TOTEM HAIDER V.F.	270
ELITE V.F.	4.200	WASH RIVER'S DELIVER - 6 x 100 V.F.	225
ELITE: MAGIC & MAGIC 2 5P	310	WARRIOR'S V.F. CH 1	200
ELITE 2 1P 1P 1P 1P	305	WIZARDRY: NUMBER 5 V.F.	200
EMERALD LAKE V.F.	200	YOUNG NEALISM V.F.	240

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de 285 F

[illegible]

JEUX, CULTURELS ET ÉDUCATIFS

[illegible]

This book also has an online version: <http://www.elsevier.com/locate/bsc>

CEUX SPECIALS RESERVES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

[illegible]

6. *Other* (specify): _____

Q1000000

our 10 years.

MATERIELS ET ACCESSOIRES

[illegible]

SCANNER ACQUISITION

<p> Exat-Sus 1.6 (para parat) (paratier susținut de 1.600 de, stăruindu-se pe 600 de)</p> <p> <i>Exat-Sus 1.6</i> (para parat) (paratier susținut de 1.600 de, stăruindu-se pe 600 de)</p>	<p> Exat-Sus 1.6 (para parat) (paratier susținut de 1.600 de, stăruindu-se pe 600 de)</p> <p> <i>Exat-Sus 1.6</i> (para parat) (paratier susținut de 1.600 de, stăruindu-se pe 600 de)</p>
---	---

[illegible]

Téléphonez 71/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

Remise de 15 F par commande à partir du 3^{ème} logiciel commandé sur une période de 12 mois.

Contactez-nous pour nos catalogues et pour les nouveautés

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème, 15ème.

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au
01 45 43 07 20

Bon de Commande à retourner ou à fixer à CGS Multimédia
66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS
Tel 01 45 43 07 20 Fax 01 45 43 07 97

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville Tel

☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat

☐ Contre remboursement (à réception) Port + 35 Fns

n'hésitez pas à commander sur papier libre

GENIE 02-9

Désignation	Qté	Prix
CD port 32 F Contre remboursement 67 F CEE et DOM TOM 75 F		Remise
Matériel port 58 F Contre remboursement 90 F CEE et DOM TOM Tel		Port
Remboursement Port + 15 F	Chaqueport Tel	Total

GENM 03/07

Ça tourne le multimédia !

C'est beau la technique, et pour ceux qui aiment les chiffres nous n'avons pas résisté à l'envie de vous présenter le nouveau bébé de Goldstar, un lecteur CD-Rom 16x tendrement baptisé CRDB160B. Il assure le petit,



avec son taux de transfert de petits pots de 2400 ko/s et son temps d'accès qui le fait babiller à une vitesse moyenne inférieure à 100 ms ! En plus il devrait faire ses premiers pas dès février et vous ouvrir ses

bras à un prix légèrement inférieur à 1000 F. Seule ombre à ce tableau idyllique, on croit savoir que les premiers grands méchants lecteurs DVD devraient aussi faire leur apparition autour de cette date... Décidément, le multimédia est vraiment un univers impitoyable. ●

Abus conseillé !

Vous vous souvenez peut-être du récent Abuse, un jeu de plateau distribué sous forme de shareware qui avait si bien capturé l'ambiance « Aliens ». Eh bien après son succès auprès du public, son développeur Crack Dot Com semble s'être fait suffisamment de pognon pour continuer sur sa lancée, avec deux nouveaux projets. Le premier devrait être un jeu de stratégie/action (qui a pensé à C & C ?) mélangeant 2D et 3D entièrement texturée selon un procédé aussi nouveau que révolutionnaire, comme il se doit... Ça reste encore assez vague, mais en tout cas Golgotha (c'est son nom) devrait bénéficier de la même architecture ouverte que Abuse, qui permettait aux apprentis-programmeurs de transformer le jeu selon leurs goûts. Chose assez rare pour être citée, les développeurs prendront même la peine de traduire eux-mêmes leur produit, français y compris. Ensuite vient un jeu de rôle appelé Mantra où vous devez jouer le rôle d'un pape qui souhaite s'élever dans les rangs de la chevalerie en pourfendant monstres et en protégeant les petites gens. L'essentiel du jeu est déjà fini, mais Crack Dot Com cherche un éditeur, avec plein de flouze si possible, pour finaliser le projet. ●



P'tits soldats

Souvenez-vous, avant d'avoir votre ordinateur, lorsque vous étiez encore en culottes courtes. Au moins une fois, vous vous êtes esquivés les genoux dans le jardin à jouer avec vos petits soldats vert olive tout crados. Mais vous avez grandi. Eh bien chez Studio 3DO il se passe exactement l'inverse : des programmeurs ont repris le principe du jeu de stratégie en temps réel en prenant ces fameux petits soldats comme acteurs ! Et grâce à la magie de l'informatique, enfin l'image de synthèse quoi, vous les verrez s'animer sous vos yeux émerveillés, comme dans Toy Story ou vos rêves d'enfants. Sniff. Et puis vous allez les foutre sur la gueule de l'autre en face, que ce soit votre ami d'enfance ou l'ordinateur, parce que les souvenirs d'enfance, c'est mignon, mais bon rien ne vaut du plastic bien déchiqueté projeté dans les airs ou fondu au lance-flammes ! Army Men ne devrait pas nous décevoir car les programmeurs semblent décidés à garder des règles simples pour obtenir des parties rapides au rythme soutenu. Seul regret pour l'instant, ils ne prévoient pas de terrains d'exercice comme une chambre d'enfant ou le garage de votre père. Mais bon, d'ici le printemps, on peut encore rêver... ●



Un peu de classique

Ubi Soft continue d'étendre sa collection Classique à prix budget, qui vous permet d'acheter pour un peu moins de 100 F des softs aussi essentiels que *Final Fantasy*, *Panzer General 2*, *Heroes of Might & Magic*, *Tecumatch* ou *Jagged Alliance*. En tout la collection totalise maintenant 16 titres, peut-être pas essentiels certes, sauf pour ceux qui ne veulent pas précipiter leur rate dans un Pentium ou s'endormir pour un peu récent. Flans, bonjour M'sieur l'histoire... ●

Monopole multimédia

La technologie MMX s'est à peine matérialisée qu'Intel prépare déjà une nouvelle offensive sur le front des processeurs multimédia, avec la prochaine génération MMX, très judicieusement appelée MMX2 d'ailleurs, pour l'instant du moins. Ces processeurs, appelés aussi de manière beaucoup plus obscure Katman (avec le prochain Pentium Pro MMX appelé Klamath, on dirait qu'Intel ne digère toujours pas le brillant avenir du marché des cartes accélératrices 3D, qui lui échappe totalement, le MMX ne pouvant espérer leur faire de l'ombre dans ce domaine... Décidément, la guerre du multimédia ne semble pas prête de s'achever ! ●

"Si tu veux t'envoler... prends ton billet!"

À l'occasion de la sortie de la version française de ce révolutionnaire simulateur d'avion de chasse, gagnez un voyage pour deux personnes à New-York, une initiation au pilotage, et de nombreux autres lots, en répondant aux questions suivantes :

1. F22 LIGHTNING II est multijoueur :
 a) Combien les joueurs peuvent-ils s'affronter ?
 A - 2
 B - 4
 C - 8
2. Qui est le constructeur du véritable F22 ?
 A - Lockheed
 B - Sukorsky
 C - Dassault
3. À quelle armée appartient le F22 ?
 A - L'armée Russe
 B - L'armée Américaine
 C - L'armée Française



1^{er} prix :

**2 billets aller-retour
Paris New-York**

2^{ème} prix :

Un initiation à la pilotage avec un pilote expérimenté de chasse comprenant un entraînement au sol (instructions de vol, briefing, accès sur simulateur) puis le vol d'une heure (montée, il faut !)

Du 4^{ème} au 10^{ème} prix :

Le jeu F22 LIGHTNING II - un boîtier cadeau du vol plus agréable

Du 16^{ème} au 30^{ème} prix :

Un T-shirt F22 LIGHTNING II -
 et la clé de la version F22 LIGHTNING II

3^{ème} prix :

Un accès cadeau multimedial internet (modem ultra rapide + 60k/35k et logiciel) + une - Nul Financier - 3 jours PC GO Boom

Du 11^{ème} au 15^{ème} prix :

Un jeu de cartes F22 Lightning II -
 30 cartes, double pochette adhésive à entretenir avec pochette des quiz et calendrier intégrés) et un lot de cartes F22 LIGHTNING II

CONCOURS

Question 1 : A B C / Question 2 : A B C / Question 3 : A B C

Réponses : Question 1 : A B C / Question 2 : A B C / Question 3 : A B C

Nom Prénom

Adresse Ville

Code postal

Extrait du règlement : Les participants devront parvenir à Ubisoft avant le 14 Mars 1997 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort. Les gagnants devront fournir leur adresse complète et leur numéro de téléphone. La participation est gratuite. Les gagnants devront fournir leur adresse complète et leur numéro de téléphone.

Le jeu F22 LIGHTNING II est disponible en version française intégrale. Le jeu F22 LIGHTNING II est disponible en version française intégrale. Le jeu F22 LIGHTNING II est disponible en version française intégrale.



MAXI



Brèves

● Philips Media France recherche une personne pour sa Hot Line, maîtrisant le PC comme le Macintosh, connaissant le Dos, Windows 3.1 à 95, OS2, et sachant tripatailler dans les config.sys et autoexec.bat. Au niveau hardware, il est appréciable de savoir configurer des lecteurs CD-Rom, cartes-son et vidéo, et gestion de la Ram. Vous pouvez contacter Fabrice Fouque, Service Consommateurs Philips, rue des Vieilles Vignes, Croissy Beaubourg, BP 49, 77423 Marne-la-Vallée Cedex 2 ● Blue Byte met la touche finale à son add-on pour Settlers 2, The Settlers Mission CD, qui comprendra des cartes, un nouveau scénario hivernal, et de nouvelles cartes. Il devrait même être disponible dès février, si tout va bien. ●

Sauvez votre PC



Combien de fois la rage et la frustration engendrées par un PC refusant de fonctionner correctement vous ont-elles fait sanger à abîmer les souffrances de la bête d'un coup de masse générant souvent appliqué ? Mais une masse, c'est pas toujours facile à trouver, et Micro Application vous donne la solution (pour un peu moins de 200 baïes, quand même) avec un gros pavé de 800 pages intitulé Guide du Dépannage PC. Bon, si vous êtes parvenu à vous calmer avant de commettre l'irréparable, vous pouvez aussi ouvrir le bouquin et y chercher la cause probable de la panne. Les auteurs tentent au fil de 16 chapitres de référencer toutes les causes possibles et imaginables qui peuvent survenir dans votre PC, aussi bien matérielle que logicielle. Le CD-Rom d'accompagnement comprend quelques logiciels (shareware et freeware) de diagnostic et de réparation, mais parfois le livre vous proposera de manier le tournevis, la pince à épiler et le fer à souder. Bon, c'est très louable de parler de tout ça dans le détail, mais moi, quand je vois tout ce qui peut se mettre à déconner dans ma bécanne chérie, ça me donne le cafard... ●

Ubi Soft met les voiles

Ubi Soft édite pour un peu moins de 300 F un nouveau produit à la portée des plus jeunes mi-aventure, mi-réflexion et mi-éducatif (hum, ça fait trois mi-kek chose, ça, j'm'a gourmé kek part...), appelé Les Neuf destins de Valdo. Ce jeu d'aventure vous proposera en 1580 dans le rôle du jeune Valdo, partant avec son père pour le Japon. Avec un peu de chance, de nombreux naufrages vous permettront de visiter en chemin l'Afrique et les Indes, pour y vivre des péripéties inspirées de faits réels relatés par les grands navigateurs de l'époque. Le soft se compose de petits jeux de réflexion et d'action accessibles séparément ou intégrés à l'histoire, et d'une encyclopédie sommaire sur l'époque des Grandes Découvertes. C'est très bien fait, bien que l'on puisse regretter le mode de visualisation qui étrangle la majeure partie de l'aventure dans le quant de l'écran, et un déroulement de l'intrigue très linéaire. Bon d'accord, le produit étant conseillé à partir de 9 ans, il s'adresse tout naturellement aux plus jeunes d'entre nous. Ou à ceux qui tentent désespérément de le rester. Au fait, bon anniversaire Enc... ●



Le p'tit « i » qui monte...



Nous avions déjà évoqué l'un des prochains simulateurs de chez Interactive Magic, dont un des grands pourours n'est ni plus ni moins que « Wild Bill » Stealey, ancien de Microprose. Attendez-vous par conséquent à une simulation très réaliste pour un avion qui ne l'est pas encore. Eh oui, pour changer, il s'agit du F-22, le fameux avion de chasse hyper-moderne mega groove américain qui actuellement fait rivaliser les développeurs de simulateurs en terme d'originalité et de conceptualisation... IF-22 (avec le petit « i » qui, on l'espère, le démarquera des autres) devrait proposer un quart de million de milliers carré de terrain photoréaliste provenant de photos satellites de régions tranquilles comme le Koweït, la Bosnie, et l'inévitable Ukraine. Cockpit virtuel, niveau de difficulté variable pour contenter les novices comme les as, une campagne top dynamique à la EF 2000 et une option multijoueur par réseau ou modem donnent aussi un léger goût de déjà vu, mais voilà... on ne peut que tomber en arrêt devant la beauté des premières images du jeu ! En plus, le moteur graphique n'utilise pas encore de fonctions accélérées 3D, mais comme le jeu est prévu pour tourner sous Windows 95, on peut s'attendre à une compatibilité avec Direct3D, d'ici sa sortie présumée au début de printemps. ●

Pomme, le micro objet

Steve Jobs, ex-fondateur de la société Apple dont il s'est fait un peu virer comme un malpropre il y a déjà plusieurs années, revient à la maison. En effet Apple vient de confirmer son intention d'acquiescer NeXT Software Inc. pour la modeste somme de 400 millions de billets tout vert. NeXT est le créateur d'un système d'exploitation franchement innovant appelé NEXTSTEP disponible depuis déjà quelques années, et vachement bien quoi ça en dit. Et devinez qui dirige NeXT ? Hein, qui ? Steve Jobs, bien sûr ! Repensant, pour ne pas dire pensant, Apple prévoit d'intégrer la technologie orientée objet de NEXTSTEP dans les prochaines versions de son système d'exploitation MacOS, et profiter ainsi de la puissance de programmation de NEXTSTEP pour développer des applications multimédia et Internet. C'est marrant, un système d'exploitation orienté objet, ça ressemble furieusement à ce que Microsoft tente d'imposer depuis plus d'un an avec... Windows 95. Ils ne se savent pas fait griller, les visionnaires d'Apple ? ●

Moi vois, **moi Quake**

Pour tous ceux qui souhaitent découvrir toutes les subtilités et niveaux cachés des valeurs de Quake mais ne se sentent pas trop d'attaque pour sonder tous les maux, Simon & Shuster édite le livre officiel de Quake, intitulé

Stratégies. En fait de stratégies, vous y trouvez une présentation assez soignée des monstres, armes et divers bonus, avec quelques rares astuces destinées à la fois à l'élève et à l'adulte. Sinon, l'essentiel tient dans l'explication pas à pas du chemin idéal pour passer chaque niveau, avec les landmarks touristiques censés pour découvrir tous les passages secrets. En fin de livre, on trouve une explication des commandes d'allas, permettant de programmer l'exécution d'une série d'actions en pressant une seule touche. Mais il faut se rendre à l'évidence, le bouquin n'est pas très bien traduit, les illustrations en noir et blanc ne sont pas lisibles, à part les cartes fort heureusement, mais il a quand même l'avantage de ne coûter qu'une cinquantaine de francs.

C & C sous l'ombre d'Activision ?



Activision le déclare sans ambages : son prochain jeu de stratégie en temps réel, *Dark Reign*, vise directement à vous faire oublier l'existence même des classiques du genre, à savoir C & C : Alerte Rouge et Warcraft 2. Et ses programmeurs semblent vouloir se donner les moyens de leurs ambitions : situé dans une atmosphère futuriste où des durs se disputent les restes d'un Empire décadent, le jeu emporte directement ce que l'on peut trouver de mieux dans C & C et Warcraft en rajoutant quelques options pour combler le joueur. Les constructions d'unités et de bâtiments se lancent directement sur un tableau d'un simple clic, on retrouve le « fog of war » si cher à Warcraft, et l'astuce inévitable du monstre lo-



Les accidents de terrain seront réellement pris en compte, bloquant les lignes de visée ou permettant des tirs indirects, les pentes faisant peser les unités dans leur mouvement tandis que les arbres et édifices leur permettent par exemple de se camoufler. Vous pourrez aussi décider de la ténacité et de l'autonomie de vos troupes au combat, surtout qu'elles se battent à mort ou automatiquement en retraite si l'engagement tourne en leur défaveur. En plus des habituelles missions en solo liées par un scénario linéaire, un éditeur complet vous permettra de créer vos propres cartes et missions. Dark Reign, finalement, disposera d'options multijoueurs étendues, permettant d'y jouer à deux par modem, mais aussi jusqu'à huit en réseau ou via Internet. Promesses, promesses... Mais sait-on jamais, car Activision a encore une fois le temps de faire un petit jeu de cache-cache.



BMG fait patte de velours

La Panthère Rose revient en mars 97 grâce à **BMG** et **La Cinquième** dans un jeu d'aventure pour les enfants et ceux qui en ont gardé l'âme, mais pas la peau de pêche (bon anniversaire, Eric !). Le jeu vous emmène accompagné de la Panthère Rose dans une mission top secrète qui vous entraînera aux quatre coins du monde et vous donnera l'occasion de découvrir de nouveaux pays, leurs habitants et leur culture, pêchés dans la banque de données de 250 pages comprise dans le CD-Rom. Un CD-Rom à n'acheter sous aucun prétexte à moins que vous ne vouliez que votre petit frère ou petite sœur monopolise votre PC pendant des dizaines d'heures. Décidément, l'éducatif, c'est bien meilleur, nous en travaillons... ●



SHOOT SYSTEM

[illegible]

1000

[illegible]

Bon de commande à expédier ou faxer à SHOOT SYSTEM
50 av. Aristide Briand 31400 Toulouse - L ou V 9h - 18h - Samedi 10h-18h / 15h - 18h
Tél : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Tel. : 05 11 32 76 76 Fax : 05 11 32 76 00		
Adresse		
NUMERO DU JEU	QUANTITE	PRIX
Code postal : _____		
VILLE : _____		
TEL : _____		
Paiement par chèque à l'ordre de "SHOOT SYSTEM"		
COP, mandat, CB		
Signature _____		
PORT = 32 FRS	TOTAL + PORT	
CB N° _____	DATE EXP. /	

0194 2001

Donjons, pièges à c...



Après la disparition d'Into the Shadows des planings de sortie (paix à son âme), Eidol prépare un jeu d'aventure en 3D tout aussi prometteur qui devrait faire oublier le titre de Scavenger.

Deathtrap Dungeon, c'est son nom, vous replonge dans l'ambiance spartiate qui avait fait le bonheur des premiers jeux de rôles avec sa fameuse rengaine : « casser porte, pêter monstre, piquer trésor, huluahu ». Et justement, **Deathtrap Dungeon** est basé sur la série de bouquins « Le livre dont vous êtes le héros », de Ian Livingstone, que beaucoup d'entre nous ont dû pratiquer au moins une fois dans leur vie. Mais cette fois vous ne vivrez pas l'aventure le crayon dans une main et les dés dans l'autre, mais par le biais d'une interface entièrement en 3D, à la *Aloha in the Dark*, avec moult changements de scénarios. Attendez-vous au détour des 15 niveaux proposés à de nombreuses trappes et autres pièges à c..., et des combats aussi rapides que furieux avec des zombies, des orcs, des magiciens et bien sûr, en guest star, des dragons. Vous n'avez plus que quelques mois pour fourbir vos armes en admirant ces images un peu oppressantes quand même ! ●



Brèves

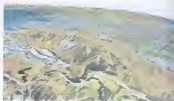
● **Simtex**, le principal groupe de développement de Microprose travaille actuellement d'arrache-pied sur **Agents of Justice**, **Master of Magic 2** (un jeu de stratégie mythique à la *Heroes of Might and Magic 2*) et surtout sur **Civilization 3** ! ● Pour les accros d'*Orcs*, **Warcraft Battle Chest** est un coffret contenant trois CD-Rom : *Warcraft*, *Warcraft 2* et aussi son extension *Tide of Darkness* ● **Shiny Entertainment**, animé par le sympathique Dave Perry, a annoncé des versions 3Dfx et Power VR de leur très prometteur *M.D.K.* ● Microsoft serait en train de travailler sur *Talisman*, une nouvelle approche dite « révolutionnaire » pour afficher la 3D sur vos PC. Une affaire à suivre de près ! ● SSI, très ancré dans le wargame, proposera bientôt une extension pour *Steel Panther 2*, avec trois nouvelles campagnes et une trentaine de scénarios se déroulant en Bosnie, en Corée ou au Viêt-nam. ●

Après le noir, la lumière

After Dark 4.0 vient enfin de sortir sur PC. Cet économiseur d'écran est un des plus célèbres du marché, avec une vingtaine de fonds d'écrans animés dotés de musiques et de bruitages, mais aussi une cinquantaine de papiers peints, un outil d'affichage aléatoire performant et surtout l'intégration de *AfterDark Online*. Ce dernier module vous permet de charger les news en provenance d'un certain nombre de sites : USA Today, New York Times, The Wall Street Journal et Ziff Davis Net. ●



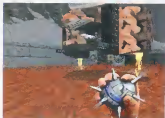
Vol inimité 2



Looking Glass Technologies s'apprête à revenir en force cette année avec tout d'abord, la suite du simulateur de vol d'avions d'acrobatie, *Flight Unlimited*, qui avait de par sa réalisation conquis de nombreux adeptes. Au programme de nouveaux avions et surtout une modélisation 3D superbe de la région de la baie de San Francisco. À bord d'avions de tourisme, découvrez de somptueux paysages et devenez l'As des As californien de cet été. Espérons seulement que les 25 scénarios de vol proposés soient un peu plus motivants que ceux de son petit frère. Dans un genre complètement différent, une équipe travaille pour la fin de l'année sur un jeu de révélation du nom de « The Dark Project », qui semble s'inscrire tout droit dans la gamme des *Prey* et autres *Unreal*. Là encore cela semble très joli mais il faudra encore attendre pas mal de mois avant de pouvoir juger du fond sachant tout de même que Warren Spector (anciennement chef de projet sur *Ultima Underworld*, *System Shock* et *Martian Dreams* chez Origin) gère le projet ! ●

Shadow Warrior voit rouge

Toujours annoncé pour le printemps, **Shadow Warrior** sera au standard « Red Book », ce qui signifie que vous pourrez durant le jeu écouter les musiques en qualité CD et non pas seulement Midi via votre carte-son. Parmi les autres nouveautés, de nombreuses zones de combats sont en développement (jungle, palais, etc.) et des dizaines de nouvelles animations ont été rajoutées : ainsi, lorsque vous attaquerez un ennemi à l'épée, vous pourrez éventuellement trancher net son corps en deux morceaux ! De nombreux objets Voxel ont aussi été créés, offrant l'avantage de n'être pas toujours de face lorsque vous tournez autour. Décidément ce jeu semble être de plus en plus alléchant. ●



VENEZ CÉLÉBRER AVEC

TOYS R US

LE SUCCÈS DE

**DÉSTRUCTION
DERBY 2**



JOYSTICKS RES BON

Janvier 97

C'est bien ventric... et on s'en prend plein le cul !

TOYS R US

Dans chaque magasin
un TEE-SHIRT OFFERT aux 10 premiers acheteurs
de "DÉSTRUCTION DERBY 2."

**PC
ROM**



Destruction Derby, Psychonosis and the Psychonosis logo are trademarks of Psychonosis Ltd.

41 MAGASINS TOYS R US

REGION PARISIENNE:

10-BOULEVARD DES HALLES PARIS
C.Od. "Paris des Halles"
105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-

Delphine plein pot

Assez délaissées dans le domaine des jeux PC, les courses de moto devraient effectuer un retour vrombissant grâce aux prochains titres de **Delphine Software** (distribué par Electronic Arts), **Moto Racer**. Et apparemment il s'agit d'une grosse cylindrée, jugez-en un peu : réalisé entièrement en 3D, le jeu s'affichera en SVGA irisé de 32000 couleurs, le tout entièrement recouvert de textures et jouant de multiples effets de lumière. Vous pourrez participer à deux types de course, vitesse ou cross, sur six circuits différents, avec une approche résolument arcade. Et pour enfoncer le clou, des options réseau sont prévues. Mais espérons que les exigences de ce monstre en matière de puissance de calcul ne mettront pas un frein aux ambitions d'Éric et Olivier, qui n'ont pu s'empêcher de saffiler sur ces captures d'écran tandis qu'ils potassaient leur code !



Le jeu d'aventure sans fin ?



Sentient, développé par **Pygnosis** est un jeu d'aventure futuriste, possédant quelques éléments du jeu de rôle, qui semble se différencier de la masse par une approche originale. En effet, à l'instar de la majorité des jeux d'aventure actuels, le joueur ne sera pas confronté à une seule histoire, mais en fait à six scénarios principaux possibles, sans parler de dizaines de ramifications. Du coup, selon les actions du joueur, ce seront véritablement six aventures différentes qu'il pourra vivre, à bord d'*Itarus*, une gigantesque station spatiale (200 lieux en 3D) dans laquelle cohabitent une soixantaine de personnages à la personnalité complexe et changeante.

Serait-ce enfin un vrai défi pour les aventuriers avertis ?

Jouons au docteur...

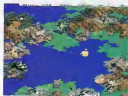


On savait bien qu'on vous attraperait avec ce genre de titre, bande de petits vicieux... eh bien non, vous ne trouverez rien de licencieux dans le dernier produit multimédia d'Ubi Soft et de Mindscape qui tournera le corps humain sens dessus dessous pour vous en montrer toutes les facettes, même les moins ragoutantes ! **Les Secrets du Corps Humain** se propose de tout vous apprendre sur chaque partie du corps, du moins tel qu'il devrait se présenter si pour comme Stéphane l'abus d'alcool n'avait pas provoqué d'irréversibles dommages. Aidé par un interface on ne peut plus intuitive, vous passerez abondamment d'animations 3D à des vidéos, sans oublier de nombreux textes traitant de sujets divers et légers en profondeur. Entre les maladies, le fonctionnement des organes, et les effets de nombreux médicaments sur votre pauvre carcasse, souhaitez ou non, rien ne vous sera épargné. Beurk. Malgré tout, si vous avez le cœur bien accroché et pouvez vous séparer d'environ 350 F, il faut reconnaître que le CD est d'assez bonne facture, et constitue une excellente base de données sur le sujet. Mais ne vous avisez pas de le prendre comme docteur virtuel, les auteurs déclinent toute responsabilité sur ce qui pourrait alors vous arriver !

Duke Nukem en Arkansas

Interplay vient d'annoncer l'arrivée pour 97 de **Redneck Rampage** (redneck signifiant « pécote »), un jeu humoristique, utilisant le moteur 3D de **Duke Nukem** pour un délire explosif. Se déroulant dans une petite ville de l'Arkansas, envahie par des Aliens, vous dirigerez Loo-ard et Bubba, deux fermiers fan de Rambo dans une odyssée loufoque à travers la ville, transformée en four à monstres. À travers 14 niveaux, vous évoluerez dans le cimetière ou la décharge publique locale, sans oublier l'asile de fous... À coup de fusil de chasse, de pièges à ours, de fourche et de bien d'autres armes, Xatrix (le groupe de développement) semble nous promettre une bonne tranche de rigolade !

Tout un nouveau monde



On vous avait déjà vaguement parlé de la nouvelle version de **Conquest of the New World Deluxe**, et nous avons enfin obtenu plus de détails à son sujet. Par rapport à la version originale, les scénarios ont été rebâties pour accepter différents niveaux de difficulté, tandis qu'un mode tutorial aidera les novices à maîtriser l'interface du jeu plus rapidement. Un éditeur complet vous permet de créer vos propres mondes en vue de parties en solo ou multijoueur. De nouvelles ressources, merveilles naturelles, plantes précieuses et légendes attendent que vous les découvriez. La diplomatie a fait l'objet d'une sérieuse amélioration, vous permettant de dialoguer avec votre pays d'origine et vos adversaires, et enfin les conditions de victoire incluent maintenant une combinaison de combat, de commerce et d'exploration. Vous pourrez redécouvrir cet éblouissant ludique dès la fin janvier pour 350 F environ.



et

SHARK
micro



Pour vous on n'en fera jamais trop.

présentent

netsurf

l'émission télé 100 % internet

Présentée par Edouard Marquis
(e-mail : marquis@ancom.fr)

Flash du lundi au vendredi à

3h05 - 14h05 - 15h55 - 19h30 - 21h55 - 1h05

Hebdo

mardi à 14h00 - Jeudi à 22h05
samedi à 14h30 - dimanche à 15h30

<http://www.mcm.net/netsurf>

✶ entrez dans l'univers MCM

Errata

Rappelez-vous, le mois dernier nous incendions Cryo et Mindscape pour ne pas avoir envoyé de version pour Test de Dragon Lore 2, alors que ce produit était sorti dans le commerce. Nous supprimions alors que le jeu était vraisemblablement trop mauvais pour faire honneur à la rubrique clé de votre magazine. Et bien visiblement on s'est trompé car Mindscape n'y est pour rien du tout, mais alors du tout du tout. En effet, s'ils avaient distribué Dragon Lore 1, ils n'ont plus rien à voir avec Dragon Lore 2, développé, édité et distribué sous l'entière responsabilité de Cryo. Nous présentons donc humblement nos excuses à Mindscape, victime innocente d'une news incendiaire de cette buse de Falcoz (euh... vous voulez son numéro de téléphone ?). ●

L'aile ou la cuisse ?



De la part de Titus, plus rien ne peut nous surprendre, des Blues Brothers aux échecs en passant par Moltar, ils ont tout fait. Aujourd'hui, l'éditeur se permet un écart « multimédia » en développant un produit culturel sur un grand nom de la cuisine française. Bernard Leseau : Le Monde des Saveurs aborde ainsi le thème de la passion gastronomique et propose des visites interactives et guidées du restaurant La Côte d'Or et de la Bourgogne, une interview très complète de Leseau ainsi que de nombreuses recettes de cuisine pimenterées de séquences vidéo. ●

Klick, Krush' n' gagne !

Le mois prochain nous organisons avec Electronic Arts un concours sur le jeu K.K.N.D. On est sympa, on vous prévient à l'avance, comme ça tous ceux qui ont le courage de feuilleter les pages news pourront prendre les devants et s'entraîner pendant tout le mois en prévision du concours. On va pas tout vous dire, sauf que vous avez bien intérêt à choisir votre camp entre les humains ayant survécu à l'apocalypse, mais complètement paranos après des décennies de cloisonnement dans leurs bunkers souterrains, et les mutants qui eux se sont pris les petits champignons en pleine tronche façon écran total. D'accord, a priori ça fait pas envie, mais si vous survivez à un mois d'exposition intensive aux radiations ludiques émises par K.K.N.D., sachez que les premiers mutants participant au concours gagneront tous un lot, même s'ils sont archi-nuls. ●



Une grande entreprise



La série Star Trek n'en a pas fini de susciter l'intérêt des éditeurs, avec plus ou moins de réussite d'ailleurs, mais Interplay se prépare à sortir le mois prochain un gros soft inspiré de la fameuse saga propre à se faire pousser des oreilles de vulcain. Starfleet Academy, que nous avions déjà présenté il y a quelques mois, vous défie de subir un entraînement rigoureux au sein de l'académie pour devenir commandant de vaisseau. Pour être admis à l'examen vous devrez prouver votre valeur lors de 27 missions, y compris le fameux test Kobayashi Maru, dans un scénario riche en intrigues secondaires sur fond de politique internationale. Les voix digitalisées du Capitaine Kirk, de Chekov et Sulu vous servent d'instructeurs et vous proposent maint conseils lors des moments délicats, tandis que vous évoluez librement entre les différents postes de pilotage de votre vaisseau dans des décors en 3D temps réel. Mais plus que cet aspect aventure, Starfleet Academy reste avant tout un simulateur de combat avec un moteur 3D en SVGA. Vous aurez ainsi la possibilité de vous familiariser avec le commandement de trois vaisseaux différents, face à une trentaine de vaisseaux, en particulier klingons et romulains. Avec en plus des options multijoueurs permettant de jouer jusqu'à huit en réseau, Starfleet Academy pourrait bien devenir un événement ludique majeur pour tous les Trekkies. ●

Brèves

● Bungie Software vient d'annoncer le bundle de son jeu d'arcade Weekend Warrior avec la nouvelle carte Xdaim VR3D d'ATI Technologies. ● Microsoft vient de sortir une nouvelle version de son fameux DirectX 3.0, appelée version 3.0a. Cette version corrige des problèmes d'affichage sur certaines applications tournant sur MMX, des bugs dans les programmes d'installation, et certains problèmes dans DirectSound. Mais à part ça, DirectX 3.0 n'est pas buggé. Non, pas du tout... ● Finalement, ID Software semble abandonner l'idée de sortir un Quake tournant sous Direct3D, apparemment peu satisfait des performances de cette API de Windows 95 en matière d'accélération 3D. Ils parlent maintenant de versions accélérées 3D tournant sous Open GL mais aussi d'une version 3Dfx. Dans l'histoire, c'est la PowerVR qui fait la tronche, ne fonctionnant que sous Windows « la 3D anémisée » 95... ● Vous pourrez torturer les petites bestioles de Creatures dès le mois de mars sur Mac pour un prix modique inférieur à 250 F. Vous pouvez aussi essayer de les élever normalement, au fait... ● Il y a peu de temps on vous avait présenté Blast Chamber, un jeu console qui devait être adapté sur PC. Devait, car apparemment les ventes du jeu sur consoles ont plus fait l'effet d'un pet de chèvre qu'une explosion thermonucléaire. Il reste quand même la démo, qui était déjà terminée au moment où la décision a été prise. ●

Graphistes **Wanted**

Slam recherche des graphistes 3D en béton maîtrisant plus 3D Studio que la truie pour des animations en temps réel, du texture mapping et possédant une expérience dans le domaine des jeux vidéo. **Suivre l'info intéressé contactez Karen au 01 49 62 14 90.**

Le Mozart du PC



Pour tous ceux que le sofège réveille mais qui ont la musique dans la peau, **Magix** vient de nous gratifier d'un **Music Maker**, n'ayons pas peur des mots, absolument grandiose. Pour moins de 300 F et ce dès le mois de mars, vous pourrez composer vos propres chansons à l'aide de morceaux préenregistrés. Si vous vous fendez d'un CD complémentaire, qu'il soit de House/Techno, Soul/Funk, Classique ou encore Pop Rock (moins de 200 F chaque), vous aurez le

cius entre des centaines d'accords de basse, de batterie, de piano, de synthétiseur, de guitare sèche ou électrique, et j'en passe. Avec une interface incroyablement simple, vous pourrez alors créer le nouveau tube Pop Rock en 2 heures de temps, la nouvelle symphonie en 5 heures et le futur super-hit Techno en dix minutes... Un CD avec des musiques d'ambiance est également prévu, mixé avec de la Dream Music. Juste histoire de faire pâlir Robert Miles avec un morceau que vous aurez écrit en deux temps, trois mouvements. Mais à combi de joie, le rôle de Music Maker ne s'arrête pas là ! Une infinité de pistes vous sont proposées puisqu'une fois utilisées les quatre habituelles, vous pourrez les mixer en une seule. Les accords sont représentés sous forme de rectangles maniables à souhait que vous apposez sur votre partition en un glissement de souris. Plus facile, ça n'existe pas. Vous aurez également la possibilité de remixer vos chansons préférées avec autant d'aisance que le plus grand des Disc jockeys. Prévenez vos parents, des vocations vont naître ! Le résultat est épelé extraordinaire et une fois enregistré sur cassette ou pour les plus équipés sur CD, vous pourrez aisément glisser vos compositions entre deux chansons lors d'une soirée. À noter également un didacticiel fort bien réalisé qui vous en apprendra long sur chacun des instruments de musique. Alors on se met debout sur la table et on danse. Plus de renseignements sur le Net à www.maioix.de.



**CENTURY
SOFT**

PC CD-ROM JEUX

[illegible][illegible][illegible]

CD PROMS

prise de l'humidité nasale et de la

[illegible]

102 F

[illegible]

AMICA HOTEL CARROUSEL

COGNOME

[illegible]

POUR TOUTE COMMANDE DE
LOGICIELS DE PLUS DE 100F
PORT GRATUIT

CONSULTEZ
3615
CENTSOFT

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX

NOM		TITRES		PREN	
PRENOM					
ADRESSE					
CP	TEL	Prix de port		<input type="checkbox"/> NORMAL 25P <input type="checkbox"/> COURSEMO 20P gratuite <input type="checkbox"/> COURSE REMBOURSEMENT 71	
VILLE		CD-ROM		TOTAL à PAYER	
TYPE DE MACHIN		<input type="checkbox"/> CD-ROM <input type="checkbox"/> Macintosh 25P Signature			
<input type="checkbox"/> CHECKE <input type="checkbox"/> virement lib. majoré pour CD distrib.					
<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> date d'expiration					
No					

ZIQUE TV

Joie, joie !



- J'appréciais déjà *Les Enfants de la Télé*, probablement l'émission téléche la plus sympathique de l'année, mais là je lui voue carrément un culte ! Prendre l'initiative d'éditer une compilation CD des plus célèbres musiques de télévision, c'est génial !
- Amicalement Vôtre, *Mission Impossible*, *Chapi Chapo*, *Les Brigades du Tigre*, *les Animaux du Monde*...
- 28 morceaux en tout.
- Et attention, en version originale et intégrale !
- Bon d'accord, il manque les thèmes de *The Prisoner* et d'*Hawaii Police d'Etat* mais c'est déjà un excellent début, non ?
- *Les Enfants de la Télé* Sony Music.

COMICS

Brutal !

Plongez dans l'univers cynique de *Sin City*, et savourez sans modération cette suite où trahison, amour et violence côtoient ambiance noire et gros guns. Les femmes y sont sculpturales, révélées admirablement par un dessin viscéral. Les inconditionnels de Miller pourront apprécier cette V.O., pour les autres la version française est déjà disponible.

A dame to kill for - Frank Miller - Titan Books.



CULTE

Mutatis Mutandis

Ce making of de la Mutante, signé par le père d'Alien, vous fait découvrir les coulisses du tournage, avec moult maquettes et moulages complètement hallucinants, de ce film moyen aux effets un peu courts. À noter, pour les aficionados, les effets spéciaux d'une scène de tram-fantôme assez géniale mais hélas coupée au montage.

C'est cher (350 F env.) mais c'est beau !
Species - H. R. Giger - Titan Books.



PIONS ET DÉS

La bible illustrée

- Et bien voilà, ça y est, l'encyclopédie tant attendue vient de sortir avec les photos de l'ensemble des cartes de *Magie The Gathering* (pour les faussaires en tout genre, c'est râpé, les reproductions ont toutes été légèrement réduites). Ben oui, cette bible est en anglais, mais, même dans la langue de Shakespeare, elle reste indispensable !
- *Magie The Gathering* - Éditions The Duelist.



DEMAIN J'ARRÊTE

...de pleurer sur la disparition de Lucif-Méline. Ouais, le seul éditeur de jeux de société à avoir récemment innové depuis plusieurs décennies vient de mettre la clef sous la porte. Une mauvaise nouvelle qui fait mal, très mal. Super jeu, Temple sur l'Échiquier, Full Metal Planète (adapté sur ST et Amiga), Formule Die... que de jeux originaux, drôles et passionnants ! Servis par les dessins hilarants de Matthieu, l'illustrateur attitré du magazine *L'Étudiant*, ils faisaient même le mytique L'Œuf. C'est un peu comme un rêve qui s'écroule... Bon, à côté de ça, la valeur de leurs jeux va être revue à la hausse, et comme je les ai tous, je vais spéculer comme un fou... la nostalgie a ses limites.

Éric Emis

Dans l'ŒIL de l'Aleph



Dans l'Œil de l'Aleph est le dernier volume de la trilogie écrite par Sébastien Pennes. Ce roman se déroule dans l'univers de Nephthys, superbe jeu de rôle (voir n°94), et vous raconte l'histoire de deux créatures surnaturelles tranquilles par les sociétés secrètes. Dans la même collection, d'autres romans reprennent avec bon l'univers de... de divers jeux de rôles (Gordes, Jt, etc.). Une collection sublime à ne rater sous aucun prétexte.
S. Pennes/Ed. Multisim.

Gaffe à Lagaffe

GASTON
GAFFE À LAGAFFE





PIONS ET DES

Abus de haches

Un jeu de rôle proposant aux joueurs d'immerger leurs personnages (issus de Cthulhu, AD & D, etc.) dans un autre univers complètement illogique... ça c'est *Le Monde de Murphy* ! Quelques règles, un aperçu de l'univers de jeu, une description des races et hop, le maître de jeu peut délier sans modération ! Un produit sympa donc mais qui soulève une interrogation : a-t-on besoin d'un jeu à part pour délier dans un JDR ?

Le Monde de Murphy - Descartes Éditeur.

ZIQUE

La reine des pommes

Entre les reconversions de potiches de sitcom et les marionnettes désarticulées à la voix assistée par ordinateur de la défunte Dance, la découverte d'une voix comme celle de *Fiona Apple* ne peut être qu'un choc. Tout juste majeure, elle compose, joue du piano et chante avec une assurance qui déconcerte et fascine. Un premier album à écouter sans modération.

Tidal - Fiona Apple - Sony Music.



BÉBÉ

Meurtres en vrac

Intrigue chiadée rehaussée d'intéressantes trouvailles scénaristiques, dessin noir et blanc sans fioriture, parfaite maîtrise des plans (en particulier dans les scènes d'action)... cette BD ultraviolente d'inspiration très « Tarrantienne » dégage une ambiance sombre et un rythme effréné qui vous laisseront sans voix. À découvrir absolument !

Bloodline - Vents d'Ouest.

Virginie DESPENTES

BAISE MOI



BOUQUIN

Si je veux !

Si après avoir lu *Zombies*, le dernier roman de Bret Easton Ellis, vous souhaitez à nouveau côtoyer quelques vies sinistrées, vous pouvez lire

Baise-moi de Virginie Despentes. Ici, les personnages s'engagent sans espoir dans un cortège de désirs incontrôlés, d'attitudes compulsives et de plaisirs tristes. C'est glauque, violent, plutôt « dur » mais grâce au regard distancié de l'auteur, ce roman échappe à toute vulgaire complaisance. Excellent

Baise-moi - V. Despentes
Poche Revolver.

Van Fraquin, lui l'auteur des indispensables « *l'été* », tu n'as pas le droit de nous quitter si tôt ! Depuis ta remarquable contribution au *Trombone Illustre* (l'écrit mythique de Sparou mag), tu savais qu'on t'aimait, alors pourquoi nous avoir fait ça, à nous, les conditionnels ? En plus, tu parais mépriser sur un album composé d'anciennes planches très moyennes. Mince, l'année 1997 commence vraiment mal !

Fraquin/Marsu Prod.

Tous les jeux de Cartes



Certes, si vous voulez apprendre à jouer correctement au bridge, vous ne pouvez pas faire l'économie d'un bouquin de *Jas et Lohéac* les deux gros pros du bridge, tous les jeux de cartes n'étant pas particulièrement compliqués au chapitre des techniques. Cela dit, ce livre contient les règles détaillées de 70 jeux de cartes, de la belote à la scopa en passant par le tarot et la main, et en cela il constitue la bible indispensable de tout joueur mérité.

Frank Lohéac-Ammoun/
Éditions Solar.

Des fleurs pour Algernon



Publié il y a une trentaine d'années, ce roman est une merveille. L'intrigue est pourtant simple : un débile léger sur un traitement expérimental qui propose son QI à 180 baissant avant sa conception du monde, ses rapports avec autrui... et sa façon de s'exprimer. Car c'est une des originalités du livre, le cobaye est en fait le narrateur et on peut évaluer les mutations qu'il affecte dans l'évolution même du récit. À lire.

Daniel Keyes/
Éditions Fai Lu.



TV CULTE

À la chaîne

Une énigme « Chronique » vient de paraître, entièrement consacrée à la télévision de ses débuts à nos jours. La couverture est toujours aussi moche, la maquette toujours aussi austère, mais pour environ 180 balles, ce petit pavé bourré de photos réveillera en vous moult souvenirs zénas : *Kiri le Clown*, *The Prisoner*, *Goldorak*, tout y est... ou presque (ni *Autobus à Impériale* ni *Capitaine Flom*, un scandale !). *Chronique de la télévision* - Éditions Chronique.

SÉRIE

Soporifex

Ouais bof, cet album de *Cybersix* amuse cinq minutes et puis on s'arrête au détour d'une page, incapable d'aller plus loin. Trop chiant. Les auteurs n'ont plus d'idées alors ils brouillent les cartes en surchargeant l'intrigue, en multipliant les personnages et en développant des séquences de délire peu convaincantes, bref, on décroche vite et on oublie. *Cybersix* - Meglia & Trillo - Vents d'Ouest.



FILM

Il s'emmêle, Gibson

Rançon, c'est le nouveau film de Mel Gibson avec lui-même dans le rôle d'un PDG et Renée Russo (*L'Arme Fatale 3*) dans celui de sa femme. Leur mariage est kidnappé par des affreux. Mel offre le montant de la rançon à celui qui lui apportera leurs têtes. Voilà pour l'intrigue. Pour le reste, avec du suspense, des courses poursuites et des explosions, le film



est efficace (gros succès aux USA) mais cette apologie contestable de la justice individuelle n'est à voir que si vous aimez l'action « brute ». (Note d'Olivier : Moi j'aime bien la justice individuelle, ne l'écoutez pas il commence à donner dans la jaquette flottante).

RIRE

Saint Pierre



Vous aviez déjà enregistré toutes ses interventions au Tribunal des Flagrants Délits (sur France Inter) et là tous ses bouquins (*Chronique de la haine ordinaire*, etc.) ? Normal, Desproges était le seul humoriste à mériter le nom d'artiste ! Aujourd'hui, retrouvez l'essentiel de ses sketches dans un coffret de deux cassettes vidéo. Totalement indispensable, en fait. **Spectacles Pierre Desproges.**

À voir et à manger



Le style est un peu lapidaire mais en recensant tous les restaurants de Paris dont la décoration vaut le détour, ce guide a le mérite d'être le seul du genre. Bien sûr, les coordonnées, horaires d'ouverture et type de cuisine sont indiqués, mais on apprécie surtout l'index, remarquable, qui vous permettra de trouver rapidement un resto, un salon de thé ou un bar, et cela à toute heure du jour et de la nuit. **Bricout & Setai/Éd. Alternatives.**

De l'Antigel dans le calbute



Yeah, le dernier San-A vient de sortir ! Mais oui, je sais, San-Antonio, ce n'est pas de la « bonne » littérature... certains affreux osent même prétendre que la lecture d'un seul de la série dispense de celle des autres, c'est faux. La preuve, de l'avis de beaucoup, les premiers étaient meilleurs. De mon point de vue, c'est « on liquide et on s'en va » qui mérite la palme... même s'il est vrai que je ne les ai pas tous lus (plus de 150 titres !). Phrases courtes, abondance de dialogues, truculence du verbe, le style « San-Antonio » (alias Frédéric Dard) ressemble étrangement à celui de Céline (Mort à Crêche, Voyage au bout de la nuit, etc.), surtout dans cette façon jubiloise d'élever le quotidien à un niveau quasi épique. Bref, si vous n'avez jamais lu un seul San-Antonio, vous devez impérativement le faire ! Bon et puis après, lisez Céline, ce n'est pas parce qu'il avait des portions d'intellect en compote, que son œuvre doit être mise à l'index. **San-Antonio/Éditions Fleuve Noir.**

La Scopa

Vous vous prétendez imbattable ...
Défiez les grands champions,
de LA SCOPA et vous
verrez que vous avez tort !



MULTI
VISION

Tel. +41 934 43 277
Fax. +41 934 43 217

DONJON ON-LINE



Pour les nostalgiques de la grande époque du jeu de rôle à la *Dungeon Master*, une petite boîte de développeurs appelée *Infinite Realms* met actuellement la dernière touche à son jeu de rôle on-line, *Empiriana*. Pour l'instant le jeu n'est pas encore commercialisé, mais vous pouvez accéder à la bêta-version via quelques dollars, qui pourront vous être remboursés quand le jeu sera finalisé si vous n'en êtes pas satisfait. *Empiriana* est un jeu de rôle on ne peut plus classique puisque vous passez la plus clair de votre temps dans des labyrinthes à débâter des monstres de leur or et de leurs points d'expérience, tout en cherchant à résoudre de multiples quêtes. Le déplacement se fait case par case dans un univers un peu gâché par l'omniprésence de murs de briques, tandis que les combats se résolvent au tour par tour en vue de dessus. Franchement les graphismes ne paient pas de mine, mais l'un des intérêts du jeu tient surtout dans la richesse des caractéristiques de votre personnage. Pour l'instant c'est un peu chacun pour soi, mais au final le jeu permettra à six aventuriers de se grouper pour venir à bout des quêtes et des monstres les plus ardue. Si vous êtes intéressés, prévoyez-vous sur www.inrealms.com/empmain.htm, car les places sont limitées, et ensuite ça sera beaucoup plus cher... voire pas donné ! ●

Engagez-vous

Interplay vient de confier le bêta test de son jeu *Castles II* dans sa version multijoueur au nouveau site AOL : **ENGAGE Games Online**, lui-même en développement et dont l'ouverture officielle ne devrait plus tarder. Ce service propose également une version légèrement modifiée de *Warcraft 2* (dotée de nouvelles unités), ainsi que *Descent* et des jeux *Rolemaster* : *Mageslam* et *Splitball*. www.engagegames.com. ●



● Trois pointures de la carte de crédit : MasterCard, Visa et Europay, ont annoncé pour le troisième quart 97 un nouveau système de paiement par carte de crédit sur Internet. Basé sur une nouvelle version des protocoles SET (Secure Electronic Transactions), il permet d'utiliser votre carte, avec un lecteur spécifique sur PC, téléphones cellulaires, etc., et ainsi bénéficier d'une sécurité maximale. ● La véritable raison du l'énorme retard de *Dungeon Keeper* serait l'enlèvement de Peter Molyneux par des extraterrestres fin décembre. Originaires de Pluton si l'on croit les spécialistes ayant mené l'enquête, ils se seraient déguisés en père Noël pour s'emparer du concepteur de génie. ●

Paris s'anime sur le Web



Canal+ Multimedia et Crys présentent pour la première fois un produit éditorial qui devient véritablement un canal sur Internet. Nous vous offrons la possibilité d'accéder à *La Dernière des Muses*, cette interface vous permet d'accéder à l'ensemble des contenus de Canal+ Multimedia et d'être informé en temps réel de toutes les actualités et événements de la télévision. Le contenu est actuellement en phase de finalisation et sera mis en ligne très prochainement. Les jeux de rôle sur Internet sont nombreux, mais il n'y en a pas encore de vraiment bons. ●

ÇA GARGOUILLE !

Je sais, on vous en avait déjà parlé dans les News du numéro de décembre, mais comment résister au plaisir de vous montrer de nouvelles photos présentant pour la première fois des monstres (une version revue et corrigée des gargouilles déjà présentes dans *Heretic*) et les gants hérissés de pointes de l'un des trois personnages que vous pourrez incarner en jouant à *Hexen 2* de Raven Software (dont la date de sortie est toujours prévue pour mi-97). ●



Offrez-vous le meilleur du jeu pour

99f*

Nouveau 3 CD-ROM



Aventure

Une terrifiante histoire de trahison et de meurtres est enlevée dans les sables de l'Anté... Une superproduction multimédia.

Nouveau



Action

Sous l'identité de William Starbuck, le Capitaine Kirk de Star Trek, battez vous dans un Los Angeles futuriste contre les barons de la drogue ultime : le «Telx».

Nouveau



Action

En tant que pilote expérimenté de l'unité spéciale «De Wendel», battez vous contre le terrorisme, l'oppression et la corruption mondiale.

Hit 4 CD-ROM



Aventure

De nombreux personnages sont à découvrir par le joueur. L'énigme du «Killing Moon» est à résoudre à l'aide de la logique et de la réflexion. Un véritable défi.

Assistances techniques, infos, notices, notices, notices... 24h/24, 7j/7 au
06 36 68 19 22* / 3615 EIDOS*

* 24h/24 service de nuit disponible à partir du 11 février 1997



Aventure - L'histoire de Moby-Lee



Action/Aventure - William B.



Action - Verminal



Action - The 7th Guest



Action - The 7th Guest



Action - Lindisfarne



Action - The 7th Guest



Action - The 7th Guest

EIDOS

à l'adresse du Service Clients : 3615 EIDOS - 75111 PARIS 13
Pour plus d'informations, tapez 3615 USGOLD 24h/24 sur votre



Loin de n'être qu'un simple jeu du style « porte-monstre-trésor », *Diablo* révèle en réseau une véritable dimension stratégique où la tactique du « moi vois, moi tue » peut s'avérer fatale pour tous les joueurs. Pour survivre, suivez le guide...

diablo



VOICI VENU le temps des rires et des chants sur l'île aux méchants c'est tous les jours un bain de sang... *Diablo* en réseau, c'est une merveilleuse aventure où de joyeux drilles s'envoient des plaisirs de la guerre. Encore faut-il qu'ils soient capables de la faire correctement sans se démolir mutuellement la face. Parce que sa lâtter du vilain pas bô en cœur est un plaisir tout à fait compréhensible, une erreur de manipulation peut entraîner quelques foux pas aux effets irréversibles. Tout d'abord, sachez que rien ne vaut la doublette. Comprenez par là que si vous décidez d'organiser une chasse au monstre à trois ou quatre, vous progresserez bien moins vite et il y aura toujours un lésé. Ben oui, vingt trésors à partager en deux, ça fait quand même dix alors que divisé par quatre, ça ne fait que cinq (c'est beau les mathématiques quand même !). Et ce qui vaut pour les objets vaut aussi pour le pognon. Supposons que vous soyez aux portes de la ville, avec votre petit camarade ou vos petits camarades, et que vous



Guerrier et Mago

Si vous avez décidé de former une paire, sachez qu'associer un Guerrier et un Magicien vous assurera une puissance redoutable. D'un côté, vous aurez l'avantage d'un combattant aux coups d'épées balaises au corps à corps et de l'autre, le bourrinage intégral avec des sorts dévastateurs à distance. La meilleure tactique pour vaincre toute sorte de réunions des suppôts de *Diablo* étant d'envoyer le Magicien faire le ménage puis laisser le Guerrier s'occuper des rares survivants. Contre les morts vivants, le Guerrier peut foncer dans le tas tandis que le Mago envoie des fleuves de sorts (ces derniers ne touchent pas les êtres vivants). ●



vous apprêtez à descendre dans les entrailles de l'enfer. La première chose à ne jamais oublier, c'est le respect de l'autre. Votre compagnon est comme votre frère. Si vous lui saisissez la mise une fois, ne jouez pas trop au branquignole en le tuant effrontément de votre sérénissime grandeur. Parce que le jour où vous aurez besoin de lui (et croyez-moi, ça arrivera), vous risquez de vous faire mal en vous cassant la tronche de vos hautsurs... Si vous arrivez à retenir ceci, tout devrait bien se passer. En d'autres termes, votre principal souci est la survie de l'autre. Et vice versa. N'hésitez donc pas à laisser tomber le roi



des squelettes, même si vous voulez absolument lui faire têter de votre lame, pour aller prêter main forte à votre ami aux prises avec vingt archers. Le big chief peut bien attendre. Quelques tactiques bien utiles sont également à prévoir. Laissez la Rogue ou le Guerrier ouvrir les portes. Si les lieux sont trop peuplés, le Mago prendra la place pour faire le ménage. Laissez également la Rogue ouvrir les coffres. Elle seule peut savoir s'ils sont piégés et sachez que certains de ces pièges sont redoutables. Quand au Magicien, sa dévotion pour soigner les autres doit être sans limite tandis que ceux-ci, pour le remercier, lui laisseront faire souvent le ménage dans les mêlées. Côté inventaire, sachez être honnête et pratique. Si vous trouvez une bonne armure mais qu'elle ne vous convient pas, offrez-la à vos paroissiens. N'oubliez pas que votre survie dépend de la leur. Même chose chez le forgeron. S'il vous propose un objet intéressant pour un de vos amis, prévenez-le. S'il a de quoi se l'acheter, qu'il vous passe l'argent, sinon, mettez-en de votre poche car votre survie en dépend... vous connaissez la chanson. Offrez au Magicien tous les livres que vous trouvez et proposez à la Rogue et au Guerrier les arcs et les épées ou haches que vous trouvez. Si vous trouvez un méga arc de la mort qui tue, un giga-bou-



Attention aux indigestions

Attention aux indigestions

Tuer du monstre en chef, c'est toujours plus fun. Mais ne jouez pas les gros bras, vous risqueriez de vous retrouver manchot. N'affrontez pas le Boucher avant d'avoir atteint le cinquième niveau d'expérience, le Roi des squelettes avant le dixième au grand minimum. Ne descendez pas dans les catacombes avant le quinzième niveau et allez-y progressivement : ne descendez pas au-delà du sixième sous-sol avant d'avoir atteint le 16e niveau, le septième sous-sol avant le 17e niveau, etc. Et surtout, attendez d'avoir atteint le 19e ou 20e niveau pour descendre dans les caves. Après avoir atteint ce fatidique vingtième niveau, recommencez le jeu à la difficulté Nightmare, tout en étant extrêmement prudent. Ainsi, vous progresserez plus vite. Quant à Diablo, inutile d'espérer le vaincre sans avoir une résistance maximale à tout type de magie et une armure digne d'un abri antinukéaire. Vous voilà prévenus. ●



quin supra désirant ou encore tout autre objet général mais que vous exemptez/nez ne vous permettent pas d'amblier, demandez à un de vos partenaires de se déconnecter et de créer un nouveau joueur qui l'appellera Porteur. Celui-ci vous servira de réserve en attendant d'être assez fort pour vous servir de ses nouvelles trouvailles. Et si d'aventure vous regorgez d'argent mais que votre équipement n'est pas à la hauteur, n'hésitez pas à vous déconnecter et à recréer un jeu jusqu'à ce que le forgeron vous propose quelque merveille. Cela peut prendre du temps, mais ça en vaut la chandelle. Le plus important est bien entendu de vous munir régulièrement en scrolls (parachutes pour les anglophobes) de Town Portal (portes qui mènent à la ville pour les francophilés) et en Resurrect (résurrection pour les mêmes mecs qui forment bien de se mettre à l'anglais), afin d'aller vendre les objets trouvés quand votre inventaire est

plein et afin de faire revivre vos amis morts puisque votre survie... Le Guerrier et la Rogue s'équiperont également en potions de vie et le Mago en potions de mana. Voilà. C'est tout pour cette fois-ci. Si vos fées sages, on vous en dira plus le mois prochain. En attendant, bonne bouchée et si vous rencontrez Rifel sur Batilenn, collez-lui un ou deux pruneaux de la part de Reihusette. ●



Rogue et Mago

Rogue et Mago Voilà un couple rarement utilisé mais qui ne manque pas de charme. Certes, aucun des deux ne saurait réduire en bouillie une flopée de monstres sangolinaires surgis de nulle part, mais encore faudrait-il que ces soi-disant monstres aient le temps d'arriver jusqu'à eux ! L'un à côté de l'autre dans un couloir étroit, la Rogue et le Magicien vont nettoier les lieux en un temps à faire pâlir de jalousie M. Proper. Si d'aventure quelques survivants avaient le temps d'approcher, les flèches de la Rogue ne devraient pas leurs laisser le temps de bouger tandis que des sorts ont un effet apocalyptique pour qui se trouve à moins de deux mètres (il pense notamment à Flash). ●



Guerrier et Rogue

tait sans doute la
 blanche la muni-
 cipale, mais, alors
 ne le garantisse
 la police, les plumes
 au lieu d'une médaille,
 la queue incalculable
 des égarés
 révélaient à
 distance, "un autre
 "de la République
 au sein, "un autre
 par un autre et l'autre
 de la tige, "de
 d'ailleurs ne
 maximum le terrain
 avant d'être
 d'ailleurs, l'important,
 l'avis, l'avis en deux
 admettent, tout
 tout en "chambre". Dès
 que les "chambres"
 nement, les de-
 quipes nationales
 se dévotaient, dans
 les diverses "Villes",
 le Guéner, sans assure
 l'avis, "un autre",
 les choses vont mal et
 le "Kings" d'au-
 trement, "un autre",
 tout à fait, "un autre".



alerte rouge

Certains joueurs alliés se désespèrent de leur manque de puissance de feu face aux tanks lourds russes et ukrainiens, au point parfois de songer à passer à l'Est ! Pourtant les Alliés disposent de nombreuses armes, mobilité et ruses de guerre...



ÇA Y EST les Rouges arrivent, leurs tanks piétinent votre infanterie, débordent vos tanks légers et menacent vos installations vitales...

C'est la panique ! Il est indéniable que Russes et Ukrainiens ont des arguments de poids, sous la forme de leurs double canons. Pour gagner contre eux avec les Alliés il vous faut avant tout éviter de les affronter sur leur propre terrain : la bataille de tank titanesque. En effet, celle-ci tourne presque toujours en leur faveur, puisqu'il vous faut deux fois plus de tanks pour seulement espérer égaler leur puissance de feu meurtrière ! Dans un premier temps, choisissez votre camp, selon vos préférences. Les Anglais disposent d'une armure plus efficace, les Allemands d'une meilleure puissance de feu, et les Français... rechargeant un peu plus lentement leurs armes que tous les autres ! Merci Westwood ! Bref, à moins d'être vraiment sûr de vous, autant prendre les Anglais ou les Allemands...

Bien débiter

Le moment le plus critique pour le joueur allié est le début de partie, surtout si vous avez affaire à un joueur russe ou ukrainien qui pratique avec amour la tactique dite du « tank rush ». C'est facile à comprendre, dès le début votre adversaire



construira tank sur tank et balancera les dix premiers en groupe sur votre chantier de construction. C'est un rien boursin, mais cruellement efficace, car malgré toutes les défenses que vous pourrez imaginer ces dix tanks ont toutes les chances de détruire votre chantier avant de succomber. À ce moment de la partie, vous n'aurez probablement pas eu le temps de construire un centre technique, donc d'avoir la possibilité de produire un véhicule de construction mobile. Bref, vous avez perdu au bout de quelques minutes de jeu ! Même si cette tactique n'a rien d'élégant, elle fonctionne bien, et sur le Net vous tomberez forcément un jour sur un de ses adeptes. Pour la prévenir, soyez créatifs : édifiez par exemple des faux chantiers de construction, ainsi qu'une petite centrale électrique juste à côté. À la limite, mettez la fausse derrière la vraie, pour que les chars rouges se jettent sur l'objectif le plus logique... Si vous avez le temps, construisez un mur de béton autour de la fausse, ou de la vraie, ainsi que des hordes de bazookas que vous pouvez protéger de l'écrasement en les mettant à couvert du même mur (1). Des barques à proximité de votre chantier peuvent suffire pour construire un ingénieur rapidement et réparer le chantier quand celui-ci est menacé. Les tourelles ne sont pas à négliger, et comme elles ne coûtent pas très cher, vous devriez en semer généreusement sur le périmètre de votre base, avec quelques bunkers (2). Comme autre option, n'oubliez pas qu'à part la ruse, l'autre arme des Alliés réside dans la vitesse de ses tanks légers. Construisez-en une demi-douzaine rapidement, et embusquez-les pour sauter sur les collecteurs ennemis quand il envoie sa vague de tanks. Mieux, un « tank rush » typique se préoccupe peu de fortifier sa base, et vous pouvez toujours tenter de détruire sa raffinerie, son chantier de construction ou ses centrales électriques et vous éclipser une fois la mission remplie. Avec les Alliés, il faut bouger, et éliminer !

Régner sur terre et mer

L'arme absolue des Alliés est bien sûr le croiseur, qui bien utilisé peu détruire une base ennemie en très peu de temps ! Veillez quand même à les faire escorter par une meute de destroyers pour les protéger des sous-marins et des Migs. Le fin du fin est de téléporter un croiseur avec la



chronosphère dans une mare à proximité de la base ennemie (3) ! Un ou deux avions peuvent aussi s'avérer très utiles pour récupérer des classes de bonus rapidement, tout comme un Ranger ou deux sur terre, d'ailleurs. En règle générale, si la carte s'y prête, un joueur allié qui maîtrise les mers gagne la partie. Sur terre, les choses sont moins faciles... Un joueur russe utilisera probablement ses Migs pour harasser vos collecteurs, mais des parades existent. Vous pouvez par exemple faire escorter vos collecteurs par un générateur d'ombre mobile. Fatalement, le collecteur sortira de temps en temps de la zone d'ombre, mais le temps que le joueur ennemi perdra à attendre le moment propice jouera en votre faveur. D'autre part, vous pouvez créer des patrouilles de SAM mobiles en mettant un squad de bazookas dans un APC, et en les débarquant au niveau du passage des Migs (4). N'oubliez pas de les rembarquer et de les changer régulièrement de position, car ils ne survivront pas à un parachutage de mitrailleurs. D'autre part, vous disposez aussi d'armes pour faire bobo à un de ses collecteurs. Un pack de huit Apaches peut en venir à bout d'une traite, et vous pouvez les appuyer par une petite force de tanks légers pour éventuellement finir le travail si vous manquez d'hélicos. Vous pouvez aussi

joindre quelques rangers aux tanks légers pour les protéger de bazookas russes. Ces deux armées combinées obligeront le Russe à déployer de gros moyens pour protéger ses collecteurs, et l'obligeront peut-être à relâcher la pression sur votre base (5) !

L'assaut final

Assez souvent, la base ennemie se trouvera hors de portée des bordées de votre croiseur, et il faudra porter le coup final par la terre. S'il vous faudra inévitablement de nombreux tanks pour y réussir, n'hésitez pas à inclure dans leurs formations des squads de bazookas pour les protéger des Migs et donner un peu plus de punch dans les batailles de tanks (6). Dans ce type d'engagement, utilisez la mobilité de vos chars à votre avantage, tout en concentrant leur puissance de feu. Sélectionnez votre groupe, désignez-leur un tank ennemi, et dès qu'ils ont tiré appuyez sur « X » pour les disperser, et éviter ainsi les tirs ennemis, puis recommencez la manœuvre. Évidemment, si vous utilisez cette tactique vous ne pourrez pas faire grand-chose d'autre en même temps ! Utilisez surtout la ruse : pour gêner l'adversaire, téléportez un brouilleur radar à moins de 15 cases de son dôme radar, et le temps qu'il élimine cette unité, il n'y verra plus rien ! Ne négligez pas les Tanyas non plus, ne serait-ce que pour plastiquer une centrale électrique avancée et rendre ses Spires Tesla inopérantes. Vous pouvez les infiltrer dans la base en sacrifiant un APC et en les mélangeant avec des mitrailleurs pour que les Teslas ne puissent pas concentrer leur tir sur elles uniquement (7). Les Teslas représentent la plus grande menace pour votre assaut, mais elles ont le même blindage qu'un tank moyen, et 3 ou 4 de ces tanks suffisent pour les détruire rapidement. En plus, il faut beaucoup plus de temps au Russe pour en reconstruire une qu'une centrale électrique ! Comme vous pouvez le voir, les Alliés sont loin d'être démunis, mais exigent un peu plus de management que les Russes pour les mener à la victoire. ●

Frédéric Marié



5



6



7

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 0044 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) Fax: 0044 1291 627 046 (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

VOICI UN PETIT EXTRAIT DE NOS STOCKS **CD ROM (PC) DE FÉVRIER 1997**

POUR VOUS PROCURER LES TOUTES DERNIÈRES OFFRES SPÉCIALES ARRIVÉES ENTRE-TEMPS:
TAPEZ 3616 AZERTY RUBRIQUE DUC ET ALLEZ AU MENU CD ROM PC "SCOOP DU MOIS"

SELECTION CD ROM pour PC 486 / PENTIUM

Prix en Francs Français - T.T.C. et frais d'envoi "urgent" compris

ATLAS DU MONDE v4.0.1 (VF)	80 F	NAVY STRIKE	100 F
Adv. Dungeons&Dragons: BLOOD & MAGIC	295 F	OVER THE REICH (Avalon Hill)	315 F
AGE OF SAIL (Talonsoft/Empire)	295 F	PANZER GENERAL v 1.2	60 F
ARCADE AMERICA (7th Level)	85 F	PERFECT PINBALL (F)	80 F
BIG RED RACING (VF)	80 F	POOL CHAMPION	95 F
CAMPAIGN 2 (VF)	45 F	PREMIER MANAGER 3 Deluxe + Multi Edé (F)	95 F
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA 96/97	195 F	PLAYER MANAGER 2 EXTRA	95 F
CHESSMASTER 5000 -Win 95-	315 F	PRINT ARTIST 3.0 (Win 3.1 /Win 95)	95 F
CIVILIZATION (F)	95 F	RAVEN PROJECT (Doc F.)	95 F
COLONIZATION (F)	95 F	RED GHOST (F)	95 F
COMMAND HQ (Microprose)	45 F	RESURRECTION Rise 2 Director's cut (VF)	95 F
CYBERIA (VF)	100 F	RETRIBUTION (F)	35 F
DAEDALUS ENCOUNTER -WIN 3.11-	115 F	RIDDLE OF MASTER LU v 2.05	80 F
DAEDALUS ENCOUNTER -WIN 95-	115 F	RISE OF THE TRIAD	80 F
DAGGERFALL v 1.2	315 F	RISK (VF)	315 F
DAWN PATROL	95 F	SECRET OF MONKEY ISLAND 1 & 2	120 F
DESCENT (F)	100 F	SEPARATION ANXIETY (F) Win95	95 F
DESERT STRIKE	35 F	SILENT HUNTER PATROL 1 (DATA)	120 F
DRUID Demons of the Mind	110 F	SILENT THUNDER (VF) -Win 95-	125 F
DUNGEON MASTER 2	100 F	SLIPSTREAM 5000 (VF)	45 F
EARTH SIEGE 2 (VF) -Win 95-	125 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	45 F
FIELDS OF GLORY (F)	95 F	SSN 21 SEAWOLF	50 F
FULL THROTTLE	120 F	STAR GENERAL (S.S.I.)	315 F
GOBLINS 3 (F)	75 F	STEEL PANTHERS 2 (S.S.I.)	315 F
GREAT NAVAL BATTLES 3	50 F	STEEL PANTHERS CAMPAIGNS (DATA S.S.I.)	125 F
HARPOON 2 ADMIRAL EDITION	145 F	SUPER TETRIS	45 F
ISHAR COMPIL 1+2(F)+3(F)	95 F	SUPREMACY	45 F
JET FIGHTER 3	315 F	SWORD OF THE SAMOURAI (Microprose)	45 F
JOHNNY BAZOOKATONE (F)	80 F	TEMPTRIS (Tetris Érotique)	85 F
JUNGLE STRIKE	35 F	THIRD REICH (Avalon Hill)	315 F
LINKS 386 GOLF	100 F	TIE FIGHTER WARS Collectors edition	120 F
UTIL DIVL	35 F	TIME GATE (Infogrames)	90 F
LIVING BALL PINBALL (F)	50 F	U.F.O. v 1.4 (F)	95 F
LOCUS (F)	85 F	UNDER A KILLING MOON	100 F
MA SHERMAN SIM. v 1.07	95 F	WARCRAFT (F)	100 F
NACHIAVELLI	75 F	WARCRAFT 2 DELUXE EDITION	325 F
MASTER OF MAGIC	85 F	WARGAME CONST. SET 3 AGE OF RIFLES	325 F
MASTER OF ORION 2	315 F	WARWIND -Win 95-	315 F
MAXIMUM ROAD RACE (F)	85 F	WITCHAVEN 2 BLOOD VENGEANCE (F)	80 F
MEGATRAVELLER 1 & 2 (F)	55 F	X-WING COLLECTORS Edition	120 F
MILLENNIA Altered Destinies (F)	80 F	ZOOL 2	35 F

COMPILATION 5.5.1. (sur 5 CD ROMs !): 245 FF

Versions originales complètes (avec documentations) sur 5 CD ROMs pour 245 FF - T.T.C. - port compris
C'est disponible, en stock, prêt à être expédié LA COMPILATION 5.5.1. occasion

STEEL PANTHERS v 1.2 - ALLIED GENERAL - ENTOMORPH - THUNDERSCAPE - GREAT NAVAL BATTLES 4

pour un envoi immédiat, d'articles ci-dessus triplement par carte internationale VISA/ EUROCARD: téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANCAIS, ou laissez votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel 3616 AZERTY puis DUC. Ou rédigez un FRANCAIS SVP sur papier libre et pliez-le soigneusement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Swedebank en sterling si vous n'avez pas de chèque français). Notre catalogue complet vous est envoyé gratuitement avec votre première commande. Si vous desirer recevoir un catalogue COMPLET afin de faire votre choix, écrivez-nous en FRANCAIS SVP et pliez 5 timbres à 5 FF ou 4 C.R.I., précisez votre configuration. Stock, nous ne pouvons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION: MINIMUM 100 FF

Nous envoyons également -sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus par AVION vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

FÉVRIER 1997 - stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme

Magic The Gathering

Des cartes, le retour

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MICROPROSE.

DATE DE SORTIE : MARS.



BEN DITES donc, les adaptations de Magic sur micro, c'est une affaire qui marche ! Hier Acclaim, aujourd'hui Microprose, les joueurs n'auront demain que l'embarras du choix. Et quand je dis « embarras », ils devraient même subir les affres d'un cruel dilemme, l'approche ludique de ces deux titres étant plutôt divergente. D'un côté, Acclaim, fort de la licence « Comics » du titre, a reconstruit le jeu autour d'une représentation physique des combats, d'où un écart notable vis-à-vis des règles de jeu originales (voir preview dans le numéro 95). De l'autre, Microprose, détenteur de la licence « jeu de cartes » de Magic, nous a concocté une réplique fidèle, presque orthodoxe, dudit jeu. Alors, lequel des deux Magic en préparation va-t-il remporter le duel commercial qui devrait s'engager dans les mois à venir ? Sans aller jusqu'à dire que je m'en contrebalance éperdument, disons simplement que je l'ignore. Par contre, au regard de la bêta-version microproseenne, se dégageant déjà un ensemble de points forts qui plaident plutôt en sa faveur. Pour commencer,



À l'instar d'Acclaim, Microprose prépare également une adaptation PC de « Magic The Gathering », cette dernière s'annonçant, elle, comme la copie conforme du jeu de cartes. Et c'est tout ? Ben non, ajoutez y quand même une excellente idée !

il est très probable que Microprose sorte sa version du jeu avant celle d'Acclaim, cette dernière ayant été légèrement retardée. Un avantage commercial d'autant plus marqué que la fidélité du soft de Microprose au « vrai » jeu (édité par Wizards of The Coast, pour ceux qui l'ignoreraient encore) est a priori un énorme avantage, et cela pour deux raisons.

D'abord, parce que le fait d'être les premiers à proposer la version officielle du « jeu de cartes à jouer et à collectionner » constitue un atout considérable au regard du succès futur du produit. Ensuite, parce que cette version offrira aux joueurs une des dimensions qui à l'origine contribuait à l'attrait de Magic : des graphismes exceptionnels créés par des illustrateurs de renom.

Foc simplifié

De ce point de vue, le scanner a fonctionné à plein temps, aux limites de la surchauffe ! Plus de 400 des cartes originales (dont le Lotus Noir !) se retrouvent dans cette version PC, leurs graphismes « heroic-fantasy » ont même été légèrement agrandis afin que les caractéristiques écrites sur chacune des cartes (en anglais,





pour l'instant) soient plus lisibles. Si c'est beau ? Non, mieux, c'est superbe ! Surtout en résolution maximale (1024x768) et 65000 couleurs ! Cela dit, ne croyez pas que Microprose se soit contenté de scanner quelques centaines de cartes en ajoutant quelques habillages graphiques du plus bel effet. Un réel effort a été fait pour rendre l'interface conviviale. Que ce soit dans la phase de création de votre deck (choix des cartes qui constitueront le paquet avec lequel vous jouerez) avec un système de filtres très confortable (type de carte, couleur d'appartenance... et même illustrateur) ou au niveau du jeu lui-même avec une interface qui

reproduit fidèlement le déroulement normal d'une partie de Magic The Gathering (le jeu de cartes)... les joueurs connaissant déjà le jeu ne devraient pas être déçus.

Sans réseau apparent

Même les débutants pourront découvrir Magic sans appréhension : une cinquantaine de decks préparés, un tutoriel très bien fait, un large panel d'icônes et des messages d'information devraient largement faciliter leurs premiers pas dans ce jeu tout à la fois simple dans ses principes et foisonnant dans ses possibilités tactiques (combinaisons de cartes en attaque/défense, gestion des priorités,

etc.). Tout serait donc parfait... si cette bêta-version n'était pas dépourvue d'option multijoueur : ni link, ni réseau, ni Net, rien ! Une inquiétude qui, on l'espère, sera levée à la sortie du jeu puisque, même si l'A.A. du soft semble très honorable, la confrontation entre joueurs consistant un des gros intérêts du jeu original. Dans le cas contraire, on appréciera néanmoins que les créateurs aient enrichi le jeu traditionnel d'un « plus » appréciable : la possibilité de jouer contre de multiples adversaires (gérés pour l'instant par le soft) au sein d'un univers proche du jeu de rôle. Quêtes, gain d'informations, de gemmes, ou de nouvelles cartes par duel « Magic »... les concepteurs ont trouvé là un excellent moyen d'intégrer chaque partie de Magic dans un continuum temporel. Une adaptation à suivre de très près !

Éric Ernaux



Pod

Pod'soucis à se faire !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : UBI STUDIOS / UBI SOFT.

DATE DE SORTIE : Mars.

Le pari était simple : innover tout en conservant ce qui a fait le succès des plus grands jeux vidéo de voitures. Admettez que c'était gonflé... Et pourtant, au regard de cette preview, on est bien forcé d'admettre qu'ils sont en passe de réussir !

SI VOUS ÊTES Parisien et passionné de jeux vidéo (ne le niez pas, la présence de ce numéro entre vos mains constitue un flagrant délit), alors Pod ne vous est pas inconnu. Il a en effet été présenté sur grand écran lors du Multimedia World Show, ayant investi le parc des expositions en novembre dernier. Pod est une course de voitures futuriste développée en interne par Ubi Soft, éditeur/distributeur déjà responsable de Rayman et d'Action Soccer. Cette dernière production a

nécessité plus de deux ans de travail, sollicité une centaine de personnes (dont une trentaine de permanents) et occasionné maints brainstormings. Car la course futuriste possède un passif lourd de références, dont Hi-Octane (Bullfrog) et Megarace (Cryo) constituent les figures de proue et de poupe. L'objectif de l'équipe étant bien entendu de surpasser les produits existants, ils n'y sont pas allés par quatre chemins. En tout plus de 75 jeux de voitures sur 11 formats différents (micros et consoles confondus : Vroom, Mario Kart, Rodeo Racer Revolution, F1GP, Stunt Car, Virtua Racing, etc.) ont été passés en revue pour parvenir à distiller l'essence ludique du genre. Très rapidement, l'accent a été porté sur l'ambiance et l'équipe s'attela à un énorme travail d'élaboration graphique en rejetant d'emblée toute approche trop « référencée ». Pour le design des véhicules par exemple, les essais estampillés « trop Star Wars » ou « trop Blade Runner » furent immédiatement écartés. Au final, Pod possède un aspect visuel « futuriste un peu crade » pour reprendre les mots de Dominique Bordenave, responsable du design avec Emmanuel Gorin. Ce dernier,

soutenu par quatre infographistes, a également tout fait pour se distinguer de la masse des jeux en 3D texturés en préférant créer ses textures sous Photoshop, plutôt que d'avoir systématiquement recours au scanner : « On voit trop de jeux convertis de matériaux scannés mappés sans aucune unité. Cela nuit beaucoup à l'atmosphère du jeu et finalement à son réalisme. » Résultat : les 16 circuits du jeu sont graphiquement splendides avec des textures à la fois unes et variées, mises en valeur par la haute résolution et un somptueux panel d'effets lumineux (lens flare entre autres). L'ambiance sonore fut également l'une des priorités de l'équipe, ce qui vaut à Pod de bénéficier d'un son en Dolby Surround et d'effets stéréos parfaitement maîtrisés.

Premier jeu MMX

Pour conclure sur l'aspect technique du jeu, sachez qu'une version spéciale est développée pour les nouveaux





processeurs MMX d'Intel et les cartes 3Dfx. Question jouabilité, les heures passées sur les bits d'antan s'ont visiblement pas été perdues. Pod propose 16 circuits d'origine (j'insiste sur le « d'origine ») au tracé variés, varié et surtout enrichi de passages secrets et de raccourcis, permettant de réparer les dégâts occasionnés au véhicule sur la piste et de gagner de précieuses secondes. La maniabilité est parfaite et change du tout au tout en fonction de la voiture choisie parmi les 12 d'origine. Pourquoi d'origine ? Parce qu'Ubi Soft a doté Pod d'une architecture ouverte

et d'un site Internet au concept très original. Il sera en effet possible de télécharger des fichiers 3DS ayant servi au design des véhicules, afin de les modifier et de les renvoyer sur le site. Ubi sélectionnera alors les véhicules au design le plus accrocheur et chaque mois deux voitures seront intégrées dans le jeu et susceptibles d'être téléchargées via le site Pod. Autres fonctionnalités de ce site : la possibilité d'accéder à de nouveaux circuits, aux enregistrements des meilleures courses et d'y déposer vos meilleurs temps. Pod sera bien sûr multijoueur et huit adversaires pour-

ront s'affronter via Internet ou une connexion réseau. Il sera même possible de jouer à deux sur le même ordinateur par écran spliné et de combiner les connexions réseau/link/modem ou Internet. Vous dire que ce produit risque de faire des émules est déjà une lapalissade ! ■

Thierry Falcoz



Theme Hospital

Quoi de neuf, doc ?

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : BULLFROG / E.A.

DATE DE SORTIE : FÉVRIER.

Deux ans et demi après la sortie de Theme Park (été 94), où vous deviez bourrer de cornets de frites des touristes avides de sensations fortes, Bullfrog vous propose avec Theme Hospital de reprendre du service pour bourrer des malades de médicaments.

APRIORI TOUT semble distinguer un hôpital d'un parc d'attractions... Et bien détrompez-vous, tout les réunit au contraire. Et le fait que l'un soit dédié au rétablissement de patients et l'autre au divertissement de touristes ne saurait constituer un obstacle majeur pour les esprits tortueux des développeurs Bullfrog. Après tout, les deux établissements n'ont d'autre objectif que celui de faire du pognon ! Et ça, les créateurs de Theme Park l'ont très vite compris. Pardon ? Aurais-je ouï le mot « cynisme » ? Allons bon, vous n'allez pas vous y mettre aussi ! Il est vrai que les malheureux malades de The-



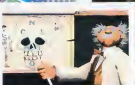
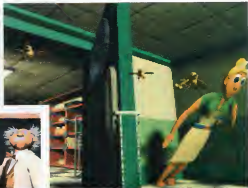
me Hospital n'ont d'autre vocation que celle de moutons et de ce fait d'être tondus comme tels. (Note d'Oliv' : Comme quoi la médecine outre-Manche ne semble pas si éloignée que cela de la nôtre, ceux qui payent la sécu savent de quoi je parle. Ahh, ça fait du bien !). Pour cela, les p'tits gars de Bullfrog ont tout mis à votre disposition. Déjà les locaux, que vous devez remplir d'instruments de tortu... (oups) de guérison et de tortionnai... (re-oups) de médecins voués corps et âme au rétablissement de leurs victi... Et crotte ! Je n'y arrive pas ! Le cynisme de ce jeu de stratégie est décidément contagieux, un médecin ne peut bien évidemment pas être voué « corps et âme » à quoi que se soit. D'âme, il est de notoriété publique qu'ils n'en ont pas, à la différence des plantes dont il est possible d'orner les couloirs de votre hôpital afin de remonter le moral du troupeau

(rapport aux moutons...). Et le droit à l'usage du corps est bien sûr réservé aux infirmières, toutes dévouées au réconfort de leurs chers alités.

Malades extraordinaires

Voilà pour l'osé de travail. Pour ce qui est de la clientèle, sachez qu'elle est atteinte des maladies les plus étranges qui soient. Certains ont la grosse tête (au sens littéral et non « ergonomique » du terme), d'autres ont la langue trop pendue (biens, biens, moi qui croyais le cas de notre secrétaire de rédaction unique), ou encore une pilosité simiesque, quelques-uns ont en la bonne idée de s'irradier pour les vacances, etc. Ces maladies ne constituent heureusement pas l'ordinaire de votre hôpital et doivent faire l'objet de recherches avant de pouvoir être guéries. Vous pouvez ainsi, soit acheter des remèdes sur le marché des médicaments une fois que ceux-ci sont découverts, soit vous ar-





anger pour découvrir vous-même les remèdes en étudiant un maximum de cobayes. Cette dernière solution vous assure des revenus substantiels qui ne sauraient être les malvenus. D'un autre côté la réputation de votre hôpital en prend un coup, l'accumulation de cadavres de vos cobayes devant les portes de votre établissement n'étant pas la meilleure des enseignes ! Une multitude de paramètres rentre ainsi en compte et de nombreuses alternatives s'offrent à vous dans la gestion de votre usine à virus. Tenez, l'embauche du personnel par exemple. À vous de décider d'engager des médecins de renom aux salaires exorbitants ou des charlatans pour des clopinettes, sachant que dans le premier cas vous perdrez des malades faute de personnel et dans le second pour fautes professionnelles ! (si je n'ai pas une augmentation après un pareil jeu de mots, je suicide mon rédacteur en chef). Toutes vos décisions ont une incidence en temps réel sur la partie en cours et la vie de votre microcosme hospitalier. Si vous installez des distributeurs de boissons en omettant de construire

des toilettes vous risquez l'épidémie de « courantes », si vous n'aménagez pas quelques « coins détente » vos médecins risquent de mettre un terme prématuré à leur carrière professionnelle en se logeant une balle dans la tête, etc. Et si j'ajoute que contrairement à Theme Park, la durée de vie de Theme Hospital est

bien supérieure grâce à sa dimension carriériste (des propositions vous sont faites pour diriger des hôpitaux plus renommés avec un salaire conséquent) et son option multi-joueur (à quatre en réseau), vous connaissez le nom du meilleur jeu de stratégie de ce début d'année.

Thierry Faleoz



La Cité des Enfants Perdus

Le port de l'angoisse

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PSYGNOSIS.

DATE DE SORTIE : MARS.

Discworld 2 à peine consommé, Psygnosis continue sur sa lancée et s'apprête à sortir un nouveau jeu d'aventure dans un registre cinéma et non plus littéraire, puisqu'il s'agit de l'adaptation du film fantastique des français Caro et Jeunet.

GRANDE ANNÉE pour le jeu d'aventure, 1996 a vu fleurir une pléiade de titres au thème varié. 1997 semble vouloir suivre le même chemin avec la sortie prochaine de *La Cité des Enfants Perdus*. Ce jeu d'aventure aux décors modélisés et aux personnages 3D est basé sur le film de Caro et Jeunet (récemment passé sur Canal +). Déjà auteurs de *Delicatessen*, leur second long métrage a hérité du

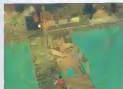


même humour décalé et d'une esthétique encore plus travaillée, qu'il n'était a priori guère évident de retranscrire dans un jeu d'aventure. Avec la collaboration de Marc Caro, les infographistes y sont pourtant parvenus en proposant au joueur des décors SVGA aux éclairages et aux textures aussi proches du film que possible. Le personnage principal, une petite fille du nom de Miette (j'ai failli écrire Newt, peut-être parce que Jeunet réalise en ce moment *Alien 4*), est obligée de commettre de menus larcins pour le compte des directrices de son orphelinat, au risque de tomber entre les mains d'individus encore moins ragotants. Comme ce vieux gardien de phare asocial et porté sur la bouteille, ou encore le triste

Krank qui calèbre les enfants en espérant leur voler leurs rêves et par là même leur jeunesse. Classique dans son concept, la réalisation de ce jeu d'aventure fait appel aux dernières techniques comme la Motion Capture pour l'animation des personnages (superbes). Alternant les séquences cinématiques et celles de jeu, l'accent est mis sur l'ambiance et la personnalité des héros (une cinquantaine en tout), toujours excentriques et aux réactions parfois imprévisibles.

À contre courant

Évidemment avec une pareille galerie de personnages et des décors aussi « typés », *La Cité des Enfants Perdus* fait office de titre marginal dans une production de jeux d'aven-

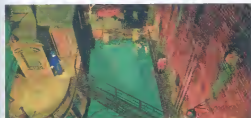


ture faisant la part belle aux cartoons et aux films à thème (espionnage-horreur, enquête policière). Elle est bon la valise mille pattes de Dsworld 2 ! Et je ne parle pas de la vache accro au fouet de ToonStruck, ni des extraterrestres amateurs de fast foods d'Orion Burger ! Avec ce produit, Psygnosis joue les éclaireurs et tente une approche originale du genre, comme il l'avait déjà fait en publiant Ecstasia (dont la suite ne saurait tarder). Une initiative qui, je le souhaite, fera des émules et permettra au genre de se diversifier davantage encore. Que les amateurs d'aventure à l'ancienne et les néophytes se rassurent malgré tout, sous la brume des décors se cache un produit partageant avec ses confrères

de nombreux points communs et... peut-être également quelques défauts (qui sait... le test nous le dira). La linéarité de l'aventure est amoindrie par la grande liberté de déplacement offerte au joueur, seules quelques parties du port étant inaccessibles en début de partie et réservées à la résolution d'énigmes ultérieures. À vous d'ouvrir l'œil et le bon pour trouver

les objets susceptibles de vous aider dans votre quête, car la richesse et la profusion des décors peuvent parfois constituer un obstacle à votre progression. Sans atteindre le maniérisme d'un Maupin Island (un vieux jeu d'aventure Lankhor dont les objets avaient quelque fois la taille d'un pixel), la Cité est sans pitié pour les distraits (les myopes aussi), et les erreurs d'inattention ralentissent considérablement votre progression. Lorsque Miette trouve un objet, elle le ramasse et le garde à la main (à l'Ecstasia) tant que vous ne l'avez pas fait disparaître dans l'inventaire. L'interface semble répondre à tous les critères de simplicité en vigueur et de rigueur pour lui assurer l'assentiment du grand public. Bref, voilà un superbe jeu, dont nous parlerons plus abondamment dans le test qui lui sera consacré dans le prochain numéro ■

Thierry Falcoz



Theatre of Pain

Lutte cyber-romaine

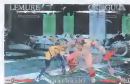
FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MIRAGE.

DATE DE SORTIE : Mars.

Depuis quelques mois, l'actualité des jeux de combat sur PC a été des plus riches. Mais ces titres avaient tous un point commun : la 3D. Theatre of Pain déroge à la règle et nous propose un beat'em up des plus classiques mais aussi des plus alléchants...

VOUS N'ÊTES pas sans savoir que Janus, Caligula ou encore Spartacus sont des noms de personnages célèbres de l'Antiquité (mythologique et historique). Mais ce que vous ne savez pas encore, c'est que ce sont également les noms de certains combattants qui sévissent dans Theatre of Pain. Évidemment, cette coïncidence n'est absolument pas fortuite. Si d'habitude les sources d'inspiration des jeux de combat proviennent des derniers mangas japonais ou des séries télévisées les plus violentes possibles, dans le cas de Theatre of Pain c'est l'Antiquité qui a inspiré les concepteurs.



Même s'il est vrai que ce point de vue change pas fondamentalement le jeu, l'effort est assez rare pour être souligné. Parallèlement à ces personnages directement issus de l'histoire, les concepteurs en ont créé d'autres complètement imaginaires. Au total, ce sont douze guerriers que vous pourrez incarner durant d'épiques combats. Huit sont jouables en début de partie et quatre autres (deux boss et deux cachés) ne seront accessibles qu'une fois que vous aurez battu les premiers. Les combats devraient se dérouler dans neuf arènes radicalement différentes : Cofisée, studios de télévision, rue de déserte, etc. On remarquera l'anachronisme de ces arènes. Le mélange, s'il est pour le moins original, semble également très réussi. En effet, les décors sont superbes et donnent une bonne impression de profondeur. Il en est de même pour les graphismes des personnages qui sont vraiment parfaits.

Et pourtant la 3D a été bonne ! Nous ne sommes en présence que de simples sprites extrêmement détaillés et particulièrement colorés. Et croyez-moi, ce n'est pas plus mal car cela change un peu des emplacements de polygones immondes dont on commençait sérieusement à se lasser. Avec ce jeu de combat, les concepteurs voguent à contre-courant et nous démontrent que ce n'est pas parce qu'un jeu est démodé de 3D qu'il est démodé ou raté !

Ennemi juré N°1

Tous les personnages de Theatre of Pain possèdent un passé qui explique pourquoi ils combattent et pourquoi ils se détestent entre eux. Ainsi, chaque personnage est l'ennemi juré d'un autre. L'affrontement final mettra donc en scène le personnage que vous incarnerez et son ennemi juré. Une victoire représenterait bien sûr un aboutissement personnel impor-



not Une défaite... mais non, suis-je bête, vous ne perdez jamais ! Les combats se déroulent sans heurt et de manière très fluide. On appréciera également le zoom lorsque les combattants se rapprochent l'un de l'autre. La cinématique des mouvements est plutôt impressionnante. Aux nombreux coups de base (environ une vingtaine) viennent s'ajouter des coups spéciaux (jusqu'à douze pour certains personnages). Vous pourrez courir, sauter, faire des roulades avant ou arrière, etc. Les attaques à la main ou au pied se décomposent comme ceux de la série des Mortal Kombat (coup de pied haut, coup de poing bas, etc.). Pour les coups spéciaux, prenons l'exemple de Nemesis. Ce dernier pourra se projeter et tourner tout en pointant des lames de couteau devant lui. Le résultat est plus que concluant. À savoir aussi que les coups peuvent varier (en effectuant pourtant la même combinaison de

touches) en fonction du niveau de « force spéciale » que vous aurez accumulé. Naturellement, plus ce niveau sera élevé et plus le coup sera violent. Sans oublier les fatalités qui viennent clore les combats de façon plutôt... sanglante. Rien à redire, le fun semble être au rendez-vous. Les truitages et les musiques n'étaient pas présents sur la version testée, on

ne vous dira donc rien de ce côté là. Le jeu devrait proposer trois niveaux de difficulté et les options classiques à ce genre. Avec son fun, son approche des personnages plus poussée et ses graphismes superbes, Theatre of Pain pourrait bien s'imposer comme un excellent jeu de combat sur PC. ■

Sébastien Tasserle



Test Drive Off Road

Chaos de boue !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : EIDOS/ACCOLADE.

DATE DE SORTIE : MARS.

Tout le monde se souvient de Test Drive, un jeu de course sous Amiga/ST précurseur de The Need for Speed ? Et bien, grosse surprise, Test Drive Off Road, pourtant conçu par les mêmes développeurs, n'a strictement rien à voir avec cet ancien titre !

BEN OUI, dans Test Drive, vous roulez en vue subjective à bord d'une Porsche ou d'une Lamborghini, partant à l'assaut d'un entrelacs de routes montagneuses. Vous ne rencontrez aucune voiture dans le sens inverse et il était totalement impossible d'y jouer à plusieurs, bref ce n'était pas drôle. Mais ce jeu augurait déjà de ce que serait The Need for Speed, un soft plus récent édité par Electronic Arts. La surprise, c'est que ce nou-



veau Test Drive, version « Off Road », ne partage aucun point commun avec son prédécesseur, à tel point qu'on se demande pourquoi son titre suggère l'existence d'un lien de parenté. Alors d'accord, il s'agit toujours de conduire un véhicule jusqu'à la ligne d'arrivée et si possible d'arriver en premier, mais pour le reste, on s'interroge. Pas de route goudronnée mais des pistes sabbieuses, enneigées ou boueuses. Pas de voiture sportive mais des véhicules tout-terrain. Peu de vitesse mais beaucoup de rebonds chaotiques. Pas de course solitaire contre la montre mais des compétitions entre joueurs (réels et/ou virtuels). Bref, un jeu qui ressemble beaucoup plus à Monster Truck Madness et Big Red Racing (deux softs de

rallye tout-terrain) qu'à une traditionnelle course de voitures ou un bouquet d'épaves en branches. Et pourtant, Test Drive Off Road devrait s'imposer rapidement comme étant le plus beau, le plus jouable et le plus fun du genre... pas moins !

Suivez cette voiture...

D'un point de vue esthétique, tout d'abord, ce jeu franchit allégrement les sommets. Que ce soient les véhicules tout-terrain, les sols, les collines ou les éléments de décors, les textures 3D utilisées sont d'un grand réalisme (surtout en SVGA) et séduisent immédiatement le joueur par leurs couleurs, choisies pour rendre le jeu parfaitement « lisible », sans confusion visuelle, même lorsque votre véhicule brinquebale de portout au sein d'une masse impressionnante de voitures concurrentes. Alors, bien évidemment, la gestion de l'angle de vue (la caméra) intervient largement dans cette lisibilité d'ensemble. À cet égard, la caméra par défaut, extérieure et légèrement plongeante, est absolument parfaite. Vous pourrez cependant en choisir une autre parmi





la huit proposées (dont la traditionnelle vue subjective) mais il est peu probable que vous renoncerez à cette vue, idéale à tout niveau, que ce soit au regard de la jouabilité ou d'une certaine esthétique du mouvement. En effet, vous pourrez ainsi voir votre véhicule heurter des piliers de protection, s'élever dans les airs, escalader des rocaillies, dévaler des pentes, dégriser dans les virages en laissant derrière elle un léger nuage de poussière.

En bref, à tout moment, vous aurez le sentiment de regarder un 4x4 évoluer devant vous, chaque roue ayant une dynamique propre, comme sur un vrai véhicule tout terrain.

Faites péter l'arcade !

Mais qui dit « tout-terrain » suggère la possibilité de sortir des sentiers battus. Dans Test Drive Off Road, même s'il est préférable de suivre le circuit (surtout si vous souhaitez gagner),

vous serez particulièrement libre de vos déplacements : faire demi-tour, prendre un raccourci, pousser jusqu'au village voisin... tout est possible ! Vachement réaliste, non ? Cela dit, n'exagérons rien, ce jeu relève quand même plus du genre arcade que de la simulation, et son réalisme s'arrête où commence sa jouabilité. Pas de vitesse à changer mais quatre simples touches de direction à utiliser (ou joystick, Gravis Pad, Thrustmaster), des options « dérappages », « direction assistée » et « complémentation des dommages » pouvant être désactivées, des modes d'affichage à définir (VGA/SVGA, finesse des textures, profondeur d'horizon, etc.) pour obtenir une fluidité optimale... un seul but : le fun ! Or avec une option multijoueur très complète (link, réseau jusqu'à huit joueurs, mode deux et écran séparé), quatre types de voitures aux caractéristiques différentes (plus six autres véhicules accessibles en championnat) et douze circuits différents, il devrait être au rendez-vous, ce É de fun ! ■

Éric Ernaux



Age of Sail

Milles sabords !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : TALON SOFT./EMPIRE INTERACTIVE.

DATE DE SORTIE : MARS.



TOUS LES flibustiers en herbe qui rêvent d'échanger des bordées meurtrières entre des frégates de plus de 100 bouches à feu pourront prendre la mer avec ce nouveau wargame qui marque les débuts d'une nouvelle série dans laquelle TalonSoft prévoit déjà deux suites, une sur l'époque antique mettant en scène trirèmes et autres galères, et l'autre sur les batailles de cuirassés de la fin du XIX^e siècle à la Première Guerre mondiale. En attendant, Age of Sail vous offre de jouer avec le vent et la poudre à canon dans une bonne centaine de scénarios his-

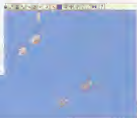


Fort de son expérience dans le domaine des wargames, TalonSoft et Empire Interactive se préparent à lâcher une nouvelle bordée prenant pour thème les batailles navales. De 1775 à 1820, des dizaines de scénarios vous font revivre cette époque glorieuse.

toriques dépeignant des duels entre vaisseaux de guerre anglais, américains, français, espagnols, et d'autres nationalités encore, mais aussi de grandes batailles tristement célèbres (pour nous du moins...) comme Trafalgar. Enfin, un mode campagne vous propose d'écumer toutes les mers du monde sous le pavillon d'une des nations prénotées, et tenter de vous hisser du rang de simple enseigne à celui d'amiral. Vous pourrez vous concentrer sur la Guerre d'Indépendance américaine, les Guerres Napoléoniennes, la Guerre de 1812 entre Américains et Anglais, ou vous forger une réputation de vieux loup de mer en jouant sur toute la période. Seul ou accompagné d'une petite escorte, vous rencontrerez au hasard de vos louvoisements des vaisseaux de

toutes nationalités, y compris des russes, des hollandais et des portugais, que vous devrez engager pour acquiesce de la renommée, un vaisseau plus puissant... et des pépètes. Faites pas abuser, flibustier ! Si cela ne vous suffit pas, un éditeur de scénarios complet vous permettra de créer votre propre bataille, en choisissant parmi les 2000 vaisseaux historiques présents dans la base de données du jeu. Contrairement





à tous les précédents produits de TalonSoft. Age of Sail ne se joue pas au tour par tour mais en temps réel, ce qui devrait donner beaucoup d'intérêt à la version finale qui offrira une option multijoueur par modem. Le jeu en temps réel signifie que vous devrez anticiper sur vos manœuvres pour virer ou larguer et amener les voiles. Bien entendu, tout l'intérêt du niveau de la navigation consiste à éviter de se retrouver vent debout, auquel cas vous serez du surplus en attendant aimablement les canonniers adverses à ajuster leur tir !

Pos de quartier !

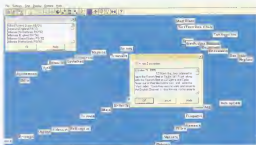
De même, il vous faut constamment surveiller l'état de rechargement des canons pour ne pas à laisser vos canons le temps de refroidir. Différents types de munitions peuvent être sélectionnés, selon la distance de votre vaisseau à sa cible, ou si vous préférez plutôt décanonner l'équipage et les voiles pour conserver le plus précieux, la coque, en vue de capturer le vaisseau par un abordage. Dans les grandes batailles, vous pouvez vous amuser à faire du micromanagement au vaisseau près, mais pouvez aussi donner des ordres à l'échelle d'un escadron, car en temps réel vous vous sentirez vite débordés si vous tentez de commander une trentaine de vaisseaux indépendamment ! Si ce duel une partie peut s'achever en une demi-heure, il vous faudra des heures et des heures pour mener un



affrontement majeur à son terme. Comme tous les jeux TalonSoft, Age of Sail met à profit l'interface de Windows 95 pour proposer un ensemble de commandes par menus, icônes et directement sur l'écran à l'aide du pointeur de la souris. Les habitués de la série des wargames « Battleground » se sentent tout de suite à l'aise, tandis que les novices

ne mettront pas beaucoup de temps à maîtriser l'interface. Les graphismes peuvent s'afficher selon de multiples résolutions, du 640x480 au 1024x768, ce dernier mode vous permettant d'obtenir une excellente vue d'ensemble pour la plupart des engagements. Les types de vaisseaux sont différenciés par autant de sprites, et on peut même distinguer dans les plus grands niveaux de zoom le déploiement de la voilure comme son état. En conséquence, les wargameurs ne seront pas effarouchés par l'aspect visuel du produit, loin s'en faut, et son aspect historique comme le nombre d'opérateurs de jeu devant les mettre à prendre la mer dès le lancement du produit. ■

Frédéric Marié



X-COM Apocalypse

Soucoupes violentes

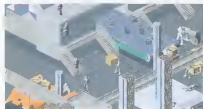
FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MICROPROSE.

DATE DE SORTIE : MARS.

Un nouveau X-COM sort tous les ans, il était donc normal que le troisième soit annoncé pour bientôt. Par contre, qu'il soit le premier à nous proposer du SVGA sur nos beaux écrans, voilà qui est plus surprenant... et ce n'est pas la seule surprise !

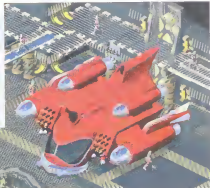
MICROPROSE n'aime pas les aliens, ça non ! Sinon cet éditeur n'en serait pas déjà au troisième volet de la série des X-COM, des jeux mêlant wargames tactiques et gestion dans lesquels il s'agit quand même de tracter un maximum de petits hommes verts. Il faut dire qu'ils le cherchent un peu aussi, ces affreux ! Dans le premier épisode, ils nous agressaient sauvagement. Dans



le second, ils nous cherchaient des noises dans les profondeurs des océans. Et bien, dans le troisième, ces créatures abjectes viennent jusque dans nos bras égorger nos fils et nos compagnons... L'introduction cinématique, dans la lignée d'Independence Day (un des films les plus nuls de l'année 1996, mais d'y en a eu d'autres), nous le signifie d'ailleurs d'emblée : ils surgissent en creux d'une ville et cassent tout. Intentionnellement, en plus ! Arrh, les monstres, on va les bouffer hors de chez nous, on va même tous les bouffer ! Bon, mais avant d'en arriver là, il va falloir penser, car X-COM n'a rien d'un p'tit jeu de gestion/sa stratégie qui se maîtrise en quelques minutes. À la croisée de Sim City et de Space Marine (un wargame tactique en 3D isométrique sur Amiga), le nombre de menus et de paramètres à contrôler est proprement ahurissant ! Pour vous donner une idée de la richesse

(et de la complexité) de ce jeu, je vais d'ailleurs immédiatement vous donner un aperçu de ses principes... vous allez comprendre.

Mais d'abord, je vous rappelle que X-COM est désormais en SVGA, donc beaucoup plus esthétique que les précédentes monnaies, avec un petit côté Railroad Tycoon dans le style graphique et dans l'interface, comptez une cinquantaine d'icônes pour l'ensemble du jeu ! Alors que ferez-vous à l'aide de ces multiples icônes ? Tout ! À la tête du pouvoir, votre but est d'éradiquer la menace alien, un objectif qui nécessite quand même la mise en œuvre de nombreux moyens techniques. Vous allez ainsi devoir construire, à la manière de Sim City, des centres de recherche scientifique (nouvelles technologies pour combattre l'envahisseur), des prisons spécialement équipées pour accueillir



des aliens (certains passent sous les pertes, où quoi ?), des usines de production (armes et véhicules), des casernes, des hôpitaux, etc. Ensuite, et cela tout au long du jeu, vous aurez des priorités à définir dans l'attribution de vos ressources financières : allez-vous construire de nouvelles infrastructures, engager des recherches dans tel domaine, recruter des scientifiques, augmenter les effectifs de vos commandos ? Beaucoup de choix à faire ! Mais, oublions cette dimension strictement « gestionnaire » de votre fonction pour nous consacrer maintenant à une problématique essentielle, voire vitale : quand trucidation de l'alien ? Souvent.

Commandos anti-alien

Vous disposez en effet d'une compagnie de combattants spécialisés dans la lutte anti-alien (X-COM), natant vous en servir ! Vous pouvez leur or-

donner d'effectuer des patrouilles dans la ville, d'intervenir sur le lieu d'un attentat (car aliens = terroristes), de fouiller des bâtiments suspects. Un immeuble grouille d'aliens ? À l'assaut ! Vous passez alors d'une vue globale de la ville à celle, en 3D isométrique, d'une portion de la bâtisse. Là, vous faites avancer et combattre vos unités en tour par tour, à la manière de *Deadly Games* (Sirtech), chacune d'elles ayant un nombre de points d'action à dépenser pour tirer, s'accroupir, ramasser un objet, etc. La surprise de ce troisième épisode réside d'ailleurs dans une légère modification du système de jeu original,

une dimension « temps réel » ayant été ajoutée au fonctionnement « tour par tour ». Ainsi, lorsque vous oubliez de leur donner des ordres, vos troupes agissent seules selon un comportement pré-programmé par vous (de prudent à très agressif). Bien sûr, vos unités pourront gagner de l'expérience au combat (ou par entraînement) et être équipées à votre convenance. Voilà, voilà. Ah oui, deux autres nouveautés : vous pourrez y jouer en réseau et même éditer des scénarios. Bref, ce troisième volet risque de marquer une grosse rupture au regard des deux premiers, et c'est bien. ■

Éric Ernaux



Dark Earth

Hymne à l'interactivité

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : KALISTO.

DATE DE SORTIE : MARS.

En attendant un test complet prévu pour notre numéro de mars 97, voici les dernières infos sur ce qui reste un des produits les plus attendus de ce début d'année.

ÉTANT EUX-MEMES des joueurs, et même de la race des acharnés, les concepteurs de Dark Earth ont voulu offrir un produit qui corresponde le plus possible aux attentes des joueurs, en commençant tout d'abord par un constat simple : en règle générale, le joueur a envie de plonger le plus rapidement dans l'aventure, sans avoir à se coltater un pavé de plusieurs dizaines de pages d'explications et de présentations de l'univers dans lequel il va évoluer. En fait, comme le précise Guillaume Lepennec, le héros du jeu en sait à peine plus que le joueur au début de l'aventure, et c'est au fur qu'il apprendra à connaître la société de Dark Earth, les mœurs et surtout la véritable histoire de ce monde sinistre. Cela se fera bien sûr essentiellement par des dialogues, mais aussi tout simplement en observant bien les écrans, pour reconnaître, tel ou tel costume de militaire ou de religieux, ou en remarquant tel blason ou maquillage signifiant l'appartenance à une caste ou à une faction... En outre, l'interface de jeu, très simple sans être simpliste, permettra de rendre cet apprentissage très intuitif et quasiment transparent pour le joueur. D'autre part l'univers de Dark Earth sera développé sur de nombreux autres média. Cette démarche logique et intelligente rentre toujours

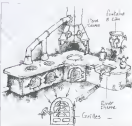


dans le but de permettre aux joueurs de s'impliquer inconsciemment de la culture Darkearthienne.

Les deux principaux concepteurs du jeu, Frédéric Menne et Guillaume Lepennec ont passé tellement de temps à développer tous les aspects possibles et imaginables de cet univers qu'il leur est désormais relativement « facile » d'envisager des ajouts tout en restant complètement cohérent vis à vis de la globalité de ce monde. L'autre point essentiel sur lequel l'équipe se bat depuis les premiers jours est l'interactivité et la liberté laissée au joueur. En effet, de

plus en plus souvent dans les jeux d'aventure, il est limité dans ses actions, les développeurs n'ayant pas prévu ou autorisé telle ou telle action. Ainsi les messages du genre « vous ne pouvez pas prendre cet objet » ou pire, les interfaces qui obligent le joueur à une seule action sur un objet ou un personnage, font que la durée de vie et surtout l'intérêt des produits ont subi un très sérieux revers au cours des dernières années. Au moins dans les jeux d'aventure « textes » du début des années 80, le joueur pouvait quasiment tout essayer, les scénaristes étant alors obligés d'offrir une histoire complexe et de tout prévoir, alors que les développeurs estiment que quelques jolis graphismes suffiront à bluffer le joueur ! (Ndlr : c'était le coup de gueule de début d'année de notre team local.)

Fort de cette constatation, les auteurs du produit ont donc dès le début développé le scénario dans l'optique de pouvoir faire un maximum de choses, même si cela ne sert pas obligatoirement dans l'aventure. Ainsi, le joueur pourra discuter autant de fois qu'il le voudra avec n'importe lequel des personnages rencontrés, mais il pourra





aussi par exemple se battre avec n'importe qui, même un allié. Si le joueur fait ainsi n'importe quoi, cela compliquera bien sûr la suite de son aventure, mais il ne lui sera pas interdit de le faire, contrairement à tous les jeux d'aventure actuels ! Vous ne pourrez évidemment pas prendre ou agir sur n'importe quel élément du décor, mais l'éventail des possibilités semblent très largement dépasser n'importe lequel de ses concurrents actuels. En outre, à tout moment, le

joueur peut passer en mode ombre ou lumière, ce qui modifiera son approche dans les dialogues et les actions qu'il réalise et donc sur la réaction de l'environnement à son encontre. Cela demande bien sûr un travail énorme de la part des responsables du scénario et du script, sans parler des réglages et de la phase de test qui s'annonce monstrueuse, mais au final, le grand gagnant sera pour une fois le joueur. ■

Didier Latil



Gabriel Grasso (animation des personnages)

Gabriel s'est formé sur le tas, Dark Earth étant son premier projet. Quasiment toutes les animations ont été faites à la main, un véritable travail de marionnettiste en somme ! Mais au final chaque personnage peut se battre avec un style totalement différent, chacun ayant une chorégraphie gestuelle particulière !

Hughes Menne (modélisation des personnages)

Hughes est lui issu d'une école de dessin/publicité/architecture. Il a énormément travaillé sur l'intégration des personnages dans le décor et chacun a un visage et un regard particulier.

Sylvain Doucet (responsable story-board et cinématique)

Issu d'une école de BD, Sylvain trouve par exemple que l'intro de Tekken 2 est bien réalisée, bien montée... mais que les graphistes/amateurs ne jouent pas assez sur les effets de lumière.

Fred Motte dit « Moby » (musicien, brutages)

Depuis six ans Frédéric bosse chez Kalisto/Atreid et s'occupe de la composition des parties musicales de tous les jeux... en s'étant autoformé à la musique sur son Amiga.

Frédéric Menne (« l'homme à tout faire » : concepteur, dessinateur...)

Ex-graphiste indépendant, responsable d'une petite école de dessins, il a une culture artistique plutôt classique, très XIXe. Pour l'architecture ses goûts sont tendance gothique ce qui correspond bien au monde de Dark Earth...

Unreal

Deathmatchopolis

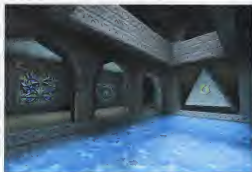
FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE/EPIC MEGAGAMES

DATE DE SORTIE : M1-97.

Depuis des mois que l'on en parle, il nous a enfin été donné de voir ce « tueur de Quake ». Si on ne peut encore rien dire de la jouabilité, une balade dans l'architecture virtuelle de ce jeu n'a pas manqué de nous mettre l'eau à la bouche.

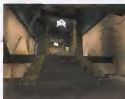
IL EST DE CES softs qui, alors que l'on en a encore quasiment rien vu, se laissent comme par magie au rang de mythe vaporeux. On pense évidemment à Dungeon Keeper, mais Unreal y tenait une place d'honneur. Du moins jusqu'à notre rencontre avec James Schmalz, designer d'Unreal et Tim Sweeney, président d'Epic Megagames, durant laquelle le jeu a soudainement pris une substance qui avait de quoi laisser rêver. Jusqu'ici, on se demandait comment Unreal allait se positionner, plutôt du côté des doom-like ou alors avec une forte dimension rôle. Ap-



paremment, les développeurs ont maintenant tranché, et Unreal semble se tourner vers un style à la Quake, privilégiant l'action sur la réflexion. Mais ne nous perdons pas en conjectures, car pour l'instant nous n'avons pu voir que le design et l'architecture des niveaux. Fidèle à la mode des moteurs graphiques du moment, Unreal sera entièrement conçu en 3D texturée. Le scénario assez libre (une prisonnière s'échappe d'un vaisseau-prison échoué sur une planète alien) a permis aux créateurs de se lâcher sur les niveaux, et ceux que nous avons pu visiter évoquaient une architecture mi-médiévale mi-science fiction (qui a dit Quake ?). On retrouvera ainsi un mélange exotique de châteaux, temples, dojons, et mines librement inspirés de films tels que Predator, Alien ou Stargate.

De toutes les couleurs

Comme dans Quake, les niveaux d'Unreal utilisent pleinement les trois dimensions. Il en résulte un dédale impressionnant de couloirs, de salles, de rampes, d'escaliers, de coins et de recoins qui feront sans aucun doute les joies des amateurs de Deathmatch. Les déplacements dans cet univers assez sombre et gothique se font rapidement, avec la fameuse dé-



marche chaloupée que l'on retrouve dans la plupart des jeux de ce genre. L'ouverture des portes s'exécute par simple pression de votre corps virtuel, une fois encore à la Quake, évitant au maximum les manipulations de touches. Le fait que tous les niveaux soient connectés, à la Hexen, donne une impression de continuité qui manque par contre à Quake. La possibilité de porter le regard vers le haut comme le bas permet d'admirer une correction parfaite des perspectives. S'il était possible de sauter, ramper n'était pas encore au nombre des options, mais James Schmalz n'en a pas exclu la possibilité. Et les comparaisons s'arrêtent là ! Les niveaux d'Unreal se démarquent par la finesse des textures utilisées et l'utilisation judicieuse des 65000 couleurs supportées par le moteur 3D.





Sans utiliser de carte accélératrice ou de processeur MMX, les textures ne trahissent déjà aucune pixelisation. De plus, les effets de lumières dynamiques apportent leur touche de vie dans les lieux que vous découvrirez, sans trahir l'atmosphère glauque qui vous donne envie de vous retourner constamment. On avait beau savoir qu'aucun monstre n'habitait encore les lieux, l'ambiance, encore renforcée par une musique oppressante, donnait l'impression d'une présence... Si à ce stade du développement les concepteurs parviennent déjà à un tel résultat, on n'ose à peine imaginer le degré d'immersion du joueur dans les scénarios de la version finale !

D'un coup de «brush»

Malgré le haut degré de sophistication du moteur 3D, la conception des niveaux est grandement simplifiée par la puissance de l'éditeur de niveaux d'Unreal, UnrealEd, qui devient être inclus dans la version complète du jeu. Fonctionnant sous Windows 95, UnrealEd utilise un système de «brushes» que nous ne tenterons pas de traduire sous peine de s'ennuyer les pinceaux (arf, arf).



Mais le concept est assez simple : plutôt que de fonctionner à partir de points et de polygones placés dans un espace tridimensionnel, UnrealEd emploie des objets solides (les fameux brushes) que vous pouvez additionner et soustraire à loisir. Par exemple, vous pouvez créer une pièce avec un premier brush qui ne serait qu'un cube solide et y ajouter au centre un autre brush plein de... vide, pour obtenir une pièce évidée. À son tour, le résultat peut être déclaré comme brush et vous pouvez le dupliquer, l'ajouter pour former un couloir, ou déformer chaque brush à volonté pour former des couloirs et alcôves. L'application de textures se fait directement sur le résultat que vous obtenez à l'écran, et vous pouvez aussi appliquer des effets de lumières dynamiques dont vous pourrez juger l'effet directement à partir de l'éditeur ! En quelques minutes, James Schmalz nous a créé un ensemble de couloirs complexe entièrement texturé comprenant différents effets de lumière ! Évidemment, les choses ne seront pas d'un abord aussi simple pour le néophyte, mais cette nouvelle approche dynamique de la conception des niveaux devrait inciter beaucoup de gens à faire des efforts



de créativité. La prochaine fois, nous tenterons d'en savoir plus sur ses monstres, ses armes, et son concept réseau, mais cette première découverte du monde d'Unreal a déjà de quoi susciter de nombreux rêves délectablement effrayants !

Frédéric Marié



1997

*devrait être une
année faste pour les jeux
micros, tout le monde en France
espérant une explosion du marché.
L'occasion idéale pour faire un point
sur les titres phares (X-Files, Blade
Runner, AD & D, etc.), les nouvelles
moutures de saga à succès (Wing
Co. 5, Ultima IX ou King
Quest 7) sans oublier les
challengers !*



Les 120 hits

Action / Arcade



Into the Shadows

(mars/Scavenger-GT Interactive)

Ce jeu en 3D mappée fait beaucoup parler de lui. Dans un château infesté de créatures maléfiques, frayez-vous un chemin à coups d'épée, dans ce jeu d'action légèrement rôlique. Ses graphismes superbes, ses différents modes graphiques annoncés et ses jeux de lumières en temps réel, en font aujourd'hui une valeur sûre.

Lost Vikings 2

(mi-97/Interplay)



Après trois ans d'absence, nos trois vikings sont de retour, avec un quatrième compère, pour de nouvelles aventures mouvementées dans des décors superbes. Le jeu original demandait au joueur d'utiliser les compétences spécifiques de chacun des trois personnages pour passer certains obstacles et déclencher divers mécanismes.

Jazz JackRabbit 2

(mi-97/EpicMegagames)

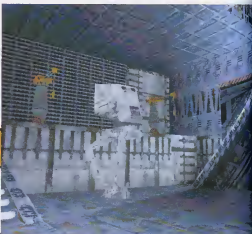


Dans ce jeu, vous retrouverez Jazz, un lapin bondissant et son frère Spaz, à travers huit niveaux remplis de dangers. Considéré comme un des jeux de plates-formes les plus réussis sur PC, Jazz JackRabbit revient dans une suite offrant un mode multijoueur, de nombreux bonus, le tout accompagné d'une bonne dose d'humour.

Jedi Knight

(avrill/LucasArts-Ubi Soft)

Plus connu sous le nom de Dark Forces 2, retrouvez l'univers de la Guerre des Étoiles, dans un jeu en 3D, dont des versions spécifiques pour cartes 3D sont en cours de développement. Outre de magnifiques séquences cinématiques, des graphismes 3D, le jeu vous offre surtout la possibilité de passer du côté obscur de la Force.





Rayman 2

(avril/Ubi Soft)

Ce sympathique petit personnage nous revient avec un nouveau jeu de plates-formes, des tonnes de décors inédits et de monstres, une résolution en SVGA et surtout deux plans d'évolution, le héros pouvant par moment passer sur des décors en arrière-plan.

Pandemonium

(fin 97/Crystal Dynamics)



À l'origine exclusivement développeur pour la console 3DO, Crystal Dynamics annonce plusieurs titres pour PC dont ce jeu d'action très original, que l'on pourrait qualifier de jeu de plates-formes en 3D, avec des mouvements de caméras et une rapidité impressionnante. Un genre plutôt inédit sur PC.

Action ! Ça tourne !

Les jeux demandant avant tout de bons réflexes sont désormais une institution sur PC, et vous allez par exemple retrouver la pulpeuse héroïne Barb Wire (alias Pamela Anderson dans le film), dans un soft en 3D explosif de GT Interactive. Un peu plus poilu mais tout aussi célèbre, Bubsy, l'écureuil déjanté d'Accolade revient lui aussi dans une nouvelle version en 3D texturée, tout comme le célèbre Pitfall d'Activision un hit sorti sur ordinateur 8 bits. Toujours en 3D, vous aurez aussi droit à Indestructibles de Bullfrog, un jeu multijoueur dans lequel vous pourrez créer et faire évoluer des super héros, aux pouvoirs superdestructeurs, tandis que Nightmare Creatures de Kalisto, reprend un thème plus horreur/fantastique pour affronter du mort vivant à volonté. Chez Scavenger, de nombreux produits sont annoncés, parmi lesquels Terminus, Angel, etc., utilisant quasiment tous leur moteur 3D très attendu. Quant à Ocean, il reste assez discret sur la date de sortie de Guts & Garters. Méfions-nous tout de même de nombreux challengers, issus le plus souvent de licences de jeux console adaptés sur PC ou le « sortitratifneur » Heart of Darkness ! Enfin, dans le domaine des Beat them up ou jeux de combat déferlent sur PC Time Warriors de Simants, mais aussi des adaptations de jeux console (Tekken de Namco) et quelques produits plutôt innovateurs dans le domaine, comme Die by the Sword (printemps 97/Interplay) qui utilise une technologie 3D gérant la dynamique des corps, pour des mouvements incroyablement réalistes ou encore Athanor (Pygmalion) pour des combats épiques dans des univers virtuels proche de l'Antiquité !



The Neverhood

(début 97/Dreamworks-Microsoft)

Sorti aux USA depuis plusieurs mois, ce jeu d'arcade/réflexion a été développé grâce au procédé de Claymation. Tous les décors et persos ont été réalisés en pâte à modeler, puis animés manuellement. Le résultat donne un graphisme inédit, avec en plus des héros délirants.

Aventure



Monkey Island 3

(mail/LucasArts-Ubi Soft)

Le retour de Guybrush dans des nouvelles aventures est une des annonces les plus fracassantes dans le monde du jeu d'aventure. Pour l'occasion, LucasArts n'a pas hésité à utiliser à nouveau un style graphique très proche du dessin animé. LeChuck est de retour !



Betrayal in Antara

(mars/Sierra)



Utilisant le moteur 3D amélioré de Betrayal in Krondor, cette aventure aux allures de jeu de rôle dans un univers médiéval fantastique devrait initier une saga. Le scénario complexe est riche en complots, trahisons et alliances, sans oublier les combats saupoudrés de stratégie !

LBA 2

(début 97/Adeline-E.A.)

Twinsen, le gentil petit héros de The Little Big Adventure revient avec ses amis et de nouvelles aventures mouvementées. Fort de leur expérience, les auteurs ont effacé les quelques erreurs de leur premier essai, à grand coups d'innovations pour un jeu destiné à tous.

Blade Runner

(fin 97/Westwood Studios-Virgin)

Nous n'en avons vu que des séquences cinématiques très prometteuses et entendu des musiques façon Vangelis. Mais avec une licence de cette envergure et l'équipe de Westwood Studios, on ne peut attendre qu'un produit d'exception.

Dark Earth

(avril/Kalisto)

Proche d'un jeu de rôle, avec des phases de combat intégrées, voici un titre que nous suivront depuis plusieurs mois. Son univers post-apocalyptique propre à susciter d'autres projets (production audiovisuelle), sa richesse et ses graphismes somptueux en font une star en puissance.

The X-Files

(fin 97/Fox Interactive)

Le premier titre à sortir serait un jeu d'aventure avec quelques éléments « rôliques », qui vous permettra de retrouver les agents Mulder et Scully, à la recherche de la vérité, qui est toujours ailleurs. Des scènes vidéos doivent être filmées avec les acteurs de la série !

Les aventuriers de l'au-delà

Le jeu d'aventure est un des fleurons du monde des jeux PC et il est difficile de savoir quels seront les vrais gagnants de l'an prochain. Parmi les classiques, on retrouve bien sûr les sagas de chez Sierra (Léisure Suit Larry 8, Space Quest 7, Shivers 2, etc.) mais aussi par exemple *The 7th Guest*, qui revient dans un troisième épisode annoncé comme un véritable jeu cette fois-ci. Callahan's Crosstime Saloon de chez Legend Entertainment possèdera l'expérience de cet éditeur avec ses atouts habituels. LucasArts innovera aussi, avec *Outlaws*, entre le jeu d'action et l'aventure, le tout au Far West et en dessin animé. Enfin, des produits comme *Sentient* chez Psygnosis, *Fables* (Teistar) ou *Of Light & Darkness* (Interplay), devraient constituer des challengers potentiels.



King Quest 8

(mai/Sierra)

Il s'agit d'une des sagas les plus anciennes de la micro, se déroulant dans des royaumes médiévaux, où magie et créatures fantastiques vous côtoient au quotidien. Au rendez-vous, Roberta Williams pour le scénario, une toute nouvelle interface et des graphismes somptueux utilisant des peintures faites main.

Quest For Glory 5 : Dragonfire

(été 97/Sierra)

Malgré quelques aspects propres au jeu de rôle (caractéristiques évolutives et choix de personnages), il s'agit bel et bien d'une aventure, qui se caractérise par quelques phases de combats en temps réel !

Riven : Myst 2

(fin 97/Broderbund)

Alors que Myst reste la référence en matière de jeu d'aventure avec écran fixe et mouvements précalculés, l'annonce de *Myst 2* est un des événements de l'année. Objectif de Cyan Software : faire de Riven un jeu aussi révolutionnaire que Myst le fût en son temps !



Star Trek Generations

(97/Microprose)

Spectrum Holobyte nous prépare un jeu sur le nouveau film *Star Trek : Generations*, mettant en présence les équipages des anciens *Star Trek* et des nouveaux. Mélange d'aventure, de stratégie et d'action en 3D, voilà un voyage aux frontières de l'infini qui ravira les trekkies.

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO
DANS LA VIE ! Rendez-vous p.171

Action / Aventure 3D

Resident Evil

(97/Capcom)

La star de la console PlayStation est annoncée sur PC pour un jeu qui s'inspire sans aucune honte de la saga des Alone in the Dark. Le principe est simple : mettez deux super flics dans une maison remplie de morts vivants et découvrez une histoire au gré de vos pérégrinations.



Ecstatica 2

(mi-97/Psygnosis)

Comme son prédécesseur, ce jeu se démarque par sa technique 3D ellipsoïdale, qui donne un style vraiment particulier, sans parler du jeu en lui-même, avec 2000 angles de caméras et un scénario amoral à souhait ! Un sorcier maléfique et ses sbires vous ont chassé de chez vous... Vengeance !

M.D.K.

(mars/Shiny Entertainment-Interplay)

Le nouveau jeu de David Perry (Earthworm Jim), son premier sur PC, est une petite merveille, qui malgré ses retards successifs, reste un incontournable de ce début d'année. À la base, un concept ultra original de zooms, différentes phases de jeu et pour une fois des ennemis intelligents !



Réfléchir ou frapper, pas la peine de choisir !

Un peu à l'écart des basiques échappatoires à la violence tels que les doom-like, la 3D est maintenant utilisée intelligemment pour des jeux dotés d'un scénario, plus ou moins fouillé, qui permet au joueur d'interagir un peu plus avec les décors. Mission Impossible par exemple, basé sur le film avec Tom Cruise chez Ocean, ou Aeon Flux, l'héroïne sexy du dessin animé de MTV, que nos compatriotes de Cryo adaptent, sans oublier l'île du Dr Moreau, un jeu lui aussi en développement en France. Mais d'autres produits pourraient bien causer la surprise comme The Fallen (Psygnosis).

Zombieville

(mi-97/Psygnosis)



Vous l'avez compris : suite à une « négligence » militaire, une ville se retrouve envahie par des zombies. En bon journaliste que vous êtes, vous allez évoluer dans cette nécropole en 3D pour une aventure très orientée action. C'est beau et Psygnosis nous a promis en plus quelques surprises !



Ultimate Race

(février/Kalisto)

Cette course de voitures dans la plus pure tradition des Daytona USA et autres Ridge Racer, utilise exclusivement la nouvelle technologie Power VR de NEC. La 3D obtenue est magnifique et en plus, le jeu semble vraiment bien, avec bien sûr une option réseau !

Moto Racer

(avril/Delphine Software-E.A.)



Surprise de toute dernière minute que cette course de motos (Kawasaki Ninja ou KTM) pour des épreuves sur des circuits de vitesse ou de cross. Jouable en réseau, avec une 3D superbe, supportant DirectX et les cartes vidéo 3D du moment (3Dfx, Rendition, etc.), voilà ce que l'on pourrait appeler le Screamer à deux roues !

MILLE A L'HEURE

Les nouvelles performances en matière de 3D des PC, permettent par exemple à des éditeurs d'adapter des licences de BD comme *Hard Boiled* (Cryo-GT interactive) pour des courses à la Mad Max ou pour des nouvelles versions de hits de l'an dernier de Psygnosis. Dans un genre plus déjanté, *Interstate 76* d'Activision reprend la période Disco pour un jeu musclé. Ce sera surtout le retour de vieux titres à succès sur ordinateurs 8 bits comme *Vette* chez Microprose, sans oublier un *Stunt Racer* d'E.A. qui sera en fait une reprise de *Stunt Car*. Enfin, d'autres innoveront un peu avec par exemple *Xcar* chez Bethesda, utilisant la version améliorée (SVGA) du moteur 3D X (ryGine de Daggerfall) ou encore chez Scavenger avec *Scorchers*.

Formula One

(97/Psygnosis)



Énorme succès sur console PlayStation, avec la voix de Philippe Alliot pour les commentaires, ce superbe jeu de course de Formule 1, très orienté arcade débarque sur enfin sur nos PC. Il ne reste plus qu'à espérer que le mode réseau limité à deux joueurs sur PlayStation soit gonflé un peu !

The Need for Speed 2

(97/E.A.)



Alors que la « Special Edition » continue de faire des ravages de part le monde, les développeurs canadiens d'E.A. Sports se sont lancés sur une nouvelle version de cette fabuleuse course de voiture de sport sur des routes magnifiquement modélisées en 3D. Réaliste et jouable, on attend !

Courses Motorisées

Doom-like



Blade

(97, Friendware)

Cet éditeur espagnol travaille depuis de nombreux mois sur un jeu d'action en 3D. Les nombreux écrans que nous avons pu voir sont plus que prometteurs. David a-t-il une chance au pays des « Goliaths » que seront Unreal et Quake 2 ?



The Prey

(97-3D Realms)

Annoncé comme la réponse de 3D Realms au Quake d'ID Software, The Prey tirera parti du potentiel des cartes accélératrices 3D (3Dfx entre autres) et risque de s'imposer en nouvelle référence de moteur 3D. La bataille est engagée dans le domaine de la 3D, avec comme arguments : cartes vidéos, MMX, AGP, USB, etc.

Blood

(mi-97/Monolith Prod.-3D Realms-)



Il s'agit d'un des produits de type Hexen les plus attendus, avec un environnement fantastique impliquant morts vivants et horreurs en tout genre. Le jeu supporte bien sûr le mode réseau et le jeu via Internet et il sera fourni avec un éditeur de niveaux. Un gros effort est effectué sur les jeux de lumières, les ombres et l'interaction avec le décor.

L'année 3D

Les produits 3D violents sont annoncés en masse, et bien malin qui peut dire ceux qui vont bien marcher et ceux qui vont se planter. Avec des produits comme Hexen 2 ou Quake 2 chez ID Software, Duke Forever chez 3D Realms, Rebel Moon (MMX) chez GT Interactive, et des challengers du gabarit de Exhume, il apparaît en fait que chaque éditeur a son jeu à la Quake ou à la Duke. Ainsi, Interplay a repris le moteur de Duke Nukem 3D pour un jeu (Radneck Rampage), tandis que Spectrum Holobyte a lui racheté celui d'Epic et de son Unreal pour développer des titres.

Shadow Warriors

(mi-97/3D Realms)

Voici l'après Duke Nukem, se déroulant dans une ambiance orientale, avec encore plus de possibilités d'interaction avec les décors, des armes complètement dingues, des niveaux complètement fous et des duels au sommet !



Gestion / Stratégie

Stratégies : garde à vous !

Les jeux de gestion et de stratégie sur PC sont un autre gros morceau, avec par exemple des produits comme Theme Park 2 (fin 97/Bullfrog-E.A.), pour concurrencer Disneyland Paris ou le Parc Astérix en devenant gestionnaire d'un parc d'attractions, ou Enemy Nations de Viacom pour développer des colonies sur des planètes hostiles, sans oublier le très attendu Age of Empire de Microsoft, une sorte de Civilization mais en plus stratégique. Chez Microprose, de nombreux produits sont prévus avec Agent of Justice, qui vous permet de diriger une équipe de super héros. Dans des genres résolument plus militaires, on attend bien sûr la Battle Isle 3 de Bluebyte, mais aussi Cyberstorm 2 chez Sierra, Star General deSSI, ce dernier éditeur semblant en outre avoir dans ses cartons des nouvelles versions de Penzer General et Steel Panther, peut-être les meilleurs wargames à l'heure actuelle. Dans des domaines plus originaux, vous retrouverez Joe's Apartment chez Viacom, dans lequel vous devez diriger une invasion de cafards dans un immeuble ou encore Creation chez Bullfrog, pour gérer la défense d'une planète aquatique menacée par une pollution organique.

Civilization 3

(97/Microprose)

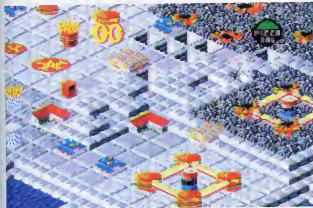
Malgré le départ de Sid Meier pour créer sa propre boîte, Firaxis, Civilization 3 est en développement. Espérons seulement qu'il apportera un peu plus de sang frais que son prédécesseur, certes génial, mais ressemblant un peu trop à son petit frère.

Chessmaster 5000

(début 97/Mindscape)



Ce jeu d'échecs semble être le nec plus ultra dans le domaine. Plus puissant (grâce aux processeurs qui autorisent des calculs plus rapides) et intégrant tout ce que l'on peut espérer comme bibliothèque d'ouvertures et de parties célèbres, il devrait être néanmoins accessible aux novices !



Populous 3

(fin 97/Bullfrog-E.A.)



Avec le succès des deux premiers Populous, retournez à votre occupation favorite, diriger le monde, dans une nouvelle mouture signée Bullfrog. Bon, avec le nombre de produits annoncés par cet éditeur et les retards habituels, on risque de ne pas le voir avant 98, mais on ne pouvait pas l'omettre dans la liste des hits probables !

VOUS NE REGARDEREZ PLUS VOTRE VOISIN DE PALIER COMME AVANT ! Rendez-vous p.171

Jeux de rôles

Fallout : GURPS

(97/Interplay)



En 3D isométrique qui n'est pas sans rappeler *Crusader No Remorse* ou *Darksun* (mais en SVGA), ce jeu de rôle célèbre dans les milieux avertis s'annonce comme de grande qualité, mêlant habilement temps réel pour le rythme et tour de jeu pour le respect des règles du jeu original.



Deathtrap Dungeon

(mars/Domark-Eidos)

Ce jeu de rôle/action s'annonce plus que prometteur. Les graphismes semblent vraiment superbes et il ne reste plus qu'à espérer qu'il tienne ses promesses pour un créer un challenger surprise.

Vivez réellement vos aventures

Parmi les autres gros titres, vous retrouverez bien sûr *Might & Magic 6* (New World Computing), et peut-être le mythique *Ultima X d'Origin*, qui est annoncé comme le commencement d'une toute nouvelle saga, complètement révolutionnaire de par son concept. Le jeu intégrerait-il l'Ultime Underworld 3 ? Les licences sont aussi sujettes à bien des adaptations, avec par exemple *Shadows over Riviera* de Sir Tech (basé sur *L'Œil Noir*), ou *Return to the Planet of the Apes* chez la Fox, d'après la nouvelle version du film *Planète des Singes*, sans oublier *Vampire The Masquerade* chez GT Interactive. De son côté, laissez-vous replonger dans les mystères qui entourent les ovnis avec *Drowned Gods*.



AD & D Descent to Undermountain

(mi-97/Interplay)

Grâce à une version améliorée du moteur 3D de *Descent 2*, Parallax Software proposera ce jeu de rôle/action multijoueur ce déroulant dans l'univers des elfes noirs ! On a pu apprécier la finesse des graphismes des personnages tout en SVGA.



Birthright

(mars/Sierra)

Donjons et Dragons semble être une licence très à la mode, avec ce titre mêlant jeu de rôle, stratégie/aventure, en SVGA, et là encore un très gros travail des graphistes et des animateurs pour ce qui est de la 3D. Sierra essaye donc d'innover, avec des combats fonctionnant en tour de jeu !



ORDS II
319F



MAX VF
325F



SEGA RALLY
299F



MAGIC
L'assemblée 335F

CD Lyre

Tél. 01 60 89 31 31
58, rue de Paris 91100 CORBEIL



NUKEM 3D
189F



SPYCAFT
309F



ALLIANCE ROUGE
295F



MAGIC
L'assemblée 335F

**1 NOUVEAU CD Lyre
A MONTMORENCY
EN FEVRIER**



WARCRAFT
239F



NASCAR
319F



Tomb Raider
295F



DIABLO
319F

**CD LYRE MONTMORENCY (95)
1, RUE DU DOCTEUR DEMHLEAU
(PLACE DU MARCHE)**

**CD LYRE NICE (06)
8 RUE RANCHER TEL : (4 93 82 95 45)**

GAGNEZ DES FRANCS CD LYRE

CD DE CHARME
MAGASIN CD LYRE COX PC
UNIBAM INTERACTIFS

1. L'ESPERANCE 200 VF 319F
2. L'ESPERANCE 200 VF 319F
3. L'ESPERANCE 200 VF 319F
4. L'ESPERANCE 200 VF 319F
5. L'ESPERANCE 200 VF 319F
6. L'ESPERANCE 200 VF 319F
7. L'ESPERANCE 200 VF 319F
8. L'ESPERANCE 200 VF 319F
9. L'ESPERANCE 200 VF 319F
10. L'ESPERANCE 200 VF 319F

CD RELIGIONS VIDEO
1. L'ESPERANCE 200 VF 319F
2. L'ESPERANCE 200 VF 319F
3. L'ESPERANCE 200 VF 319F
4. L'ESPERANCE 200 VF 319F
5. L'ESPERANCE 200 VF 319F
6. L'ESPERANCE 200 VF 319F
7. L'ESPERANCE 200 VF 319F
8. L'ESPERANCE 200 VF 319F
9. L'ESPERANCE 200 VF 319F
10. L'ESPERANCE 200 VF 319F

CD X MANGAS
1. L'ESPERANCE 200 VF 319F
2. L'ESPERANCE 200 VF 319F
3. L'ESPERANCE 200 VF 319F
4. L'ESPERANCE 200 VF 319F
5. L'ESPERANCE 200 VF 319F
6. L'ESPERANCE 200 VF 319F
7. L'ESPERANCE 200 VF 319F
8. L'ESPERANCE 200 VF 319F
9. L'ESPERANCE 200 VF 319F
10. L'ESPERANCE 200 VF 319F

CD X 4500 Photos à 189F
1. L'ESPERANCE 200 VF 319F
2. L'ESPERANCE 200 VF 319F
3. L'ESPERANCE 200 VF 319F
4. L'ESPERANCE 200 VF 319F
5. L'ESPERANCE 200 VF 319F
6. L'ESPERANCE 200 VF 319F
7. L'ESPERANCE 200 VF 319F
8. L'ESPERANCE 200 VF 319F
9. L'ESPERANCE 200 VF 319F
10. L'ESPERANCE 200 VF 319F

CD X GAY
1. L'ESPERANCE 200 VF 319F
2. L'ESPERANCE 200 VF 319F
3. L'ESPERANCE 200 VF 319F
4. L'ESPERANCE 200 VF 319F
5. L'ESPERANCE 200 VF 319F
6. L'ESPERANCE 200 VF 319F
7. L'ESPERANCE 200 VF 319F
8. L'ESPERANCE 200 VF 319F
9. L'ESPERANCE 200 VF 319F
10. L'ESPERANCE 200 VF 319F

CD ROM JEUX

ABSOLUTE ZERO VF 289F
ACTUAL SOCCER VF 199F
ALPHABET VF 319F
APACHE LONGHORN VF 319F
DATA OAK APACHE 179F
ARCHERMAN OLYMPIA 209F
ASSAULT RIGS VF 279F
A TACTICAL FIGHTER VF 209F
AZUREAL TEARS 339F
BATTLEFIELD VF 339F
BURNOUT SYNDROME 339F
GARGOYLE 2 VF 279F
LES CHANGEMENTS 209F
CIVILIZATION 2 VF 319F
CIVILIZATION 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F
COMMANDE 3 VF 319F

DRAGON LORE 2 339F
DUNGEON KESPER VF 339F
DUKE NUKEM 3D 339F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F
ELITE 96 VF 299F

WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F
WARRIOR KART VF 339F

DUANE 209F
SCRAMBLE 2 VF 299F
MONSTER MACHINES 299F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F
SETTLERS 2 VF 249F

CADEAUX

Dès votre premier achat vous gagnez des francs CD Lyre à valoir sur vos prochains achats. Bénéficiez de super réductions CD Lyre !!!

Si l'as pas compris c'est qu'il l'as pas compris

NBA 97
NBA 97 VF 299F

COLLECTION BRIGITTE LAHAIE

Brigitte Lahae est de retour! Elle dirige une collection de castings interactifs originaux et très hot. Les 2 premiers CD sont disponibles, le n°3 avec Hanna une jeune et jolie Anglaise traînée en équilibre.

CD 3 Hanna L'Anglaise... 279 F

CD 3 Hanna L'Anglaise... 279 F

COMMANDE PAR

Ben Téléphone
01 60 89 31 31

3615 CD Lyre

Ben Comm :
CD Lyre
58, rue de Paris
91100 Corbeil

Ben Comm :
CD Lyre
58, rue de Paris
91100 Corbeil

Return to Krondor

(97-7th Level)

Raymond E. Feist, auteur des romans *The Riftwar Saga* a aidé à l'élaboration de cette suite du jeu de rôle sorti chez Sierra. Avec 100 personnages différents, un moteur 3D de qualité dans un univers très riche et détaillé, c'est une grande histoire, au scénario fouillé qui attend les aventuriers téméraires.



Lands of Lore 2

(mars 97/Westwood Studios-Virgin)

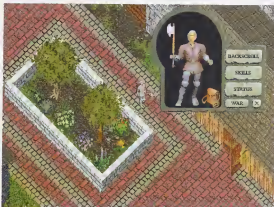
Retardé de nombreuses fois, ce serait un miracle si on l'avait vraiment en murs. Quoiqu'il en soit, en VGA ou en SVGA, avec un scénario complexe, une interface très pratique, de scènes cinématiques exceptionnelles et un personnage doté d'une malédiction, l'attente devient insupportable.

Dungeon Keeper

(mars/Bullfrog-E.A.)

Plus d'un an de retard pour ce jeu de rôle/action qui se caractérise surtout par un concept inédit. Vous êtes cette fois le maître d'un donjon. Vous devez le développer et protéger ses trésors contre les assauts répétés de groupes d'aventuriers attirés par la réputation de votre antre.

JDR Internet



Avec des jeux comme *Meridian 59* (3DO) et la vulgarisation d'*Internet*, les jeux de rôles multi-joueur vont être les stars des prochaines années. Dès le printemps, chez Origin, vous aurez accès à *Ultima Online*, le plus prometteur des projets actuels, alors qu'*Ultima Online 2* est déjà dans les cartons, sans parler d'un jeu du même genre dans l'univers de *Crusader*. Sierra aussi est en train de peaufiner son *Realms*, *New World Computing* travaille sur son *Might & Magic Online*, *AD & D Forgotten Realms* chez Interplay et en fait ce sont quasiment tous les éditeurs qui travaillent sur leur propre projet dans ce domaine !

Ultima IX

(mai 97/Origin-E.A.)

Pour clore le troisième et dernier épisode de la saga de Britannia, Lord British n'y est pas allé avec le dos de la main. 3D en SVGA avec zooms, interaction illimitée avec le monde environnant, monde gigantesque, scénario complexe...



Simulation / Arcade

Falcon 4.0

(mi-97/Microprose)

Falcon est une des légendes qui ont fait de Microprose le maître incontesté dans les années 90 des simulateurs de combats aériens ultra réalistes. À nouveau, pilotez un F16 durant la guerre de Corée, avec des graphismes haute résolution, sous Windows 95, pour des jeux en solitaires ou à plusieurs !



Comanche 3

(mars/Novalogic-Ubi Soft)

Comment ne pas attendre ce nouveau simulateur d'hélicoptère utilisant le procédé Voxal 2 pour afficher des paysages tout en reliefs. Le tout jouable à plusieurs, avec des scènes cinématiques superbes et des missions plutôt originales. Plus orienté arcade que réalisme, son petit frère reste une référence en la matière.

Simulation tous azimuts

Dans le domaine des avions vous aurez droit à Flight Unlimited 2 de Looking Glass (cf News), à Iron Angel de D.I.D. (TFX, EF2000) ou encore à HMS Dreadnought chez Ocean, mêlant avions de la Première Guerre mondiale et monde à la Jules Verne ! Pour les fans de tank, entre Armored Flot 2 de Novalogic et MIA2 Abrams d'Interactive Magic, vous allez être blémi ! Les simulations de combats de machines futuristes aussi sont à la mode, que cela soit avec les Mechs, gigantesques robots pilotés par vous grâce à Earthsaga 3 chez Sierra ou à Steel Legions, sans oublier un Mechwarrior 3 d'Activision. Enfin, dans le domaine des simulations de combats spatiaux, vous aurez l'embarras du choix : Wing Co. 5 sur lequel on n'a pour l'instant rien vu, StarFleet Academy d'Interplay et The 10th Planet de Bethesda.



Xwing vs Tie Fighter

(mars/LucasArts-Ubi Soft)

Plutôt orienté action, ce simulateur futuriste vous plonge dans l'univers mythique de La Guerre des Étoiles, avec cette fois un jeu réseau, qui permet de choisir soit l'Empire et ses Tie Fighters, soit l'Alliance Rebelle avec ses X-Wing, ses Y-Wing... Le moteur 3D a été complètement refondu et on entend déjà les tirs lasers et les explosions !



Red Baron 2

(mars 97/Sierra)

La légende des simulateurs de combats aériens durant la Première Guerre mondiale revient dans une version profitant des importantes avancées technologiques en matière de 3D mappée. L'intelligence artificielle a été améliorée, tout comme le système de plan de carrière et ce sont de véritables duels opposants des dizaines d'avions qui vous attendent !

C & C Like

C & C versus Warcraft

Pour résumer un peu la situation, ce sont plus d'une douzaine de produits de stratégie en temps réel qui vous seront proposés cette année. Dans le genre futuriste, vous avez 7th Legions chez Epic Megagames, DarkReign (Activision), Assault (Triobyte), Waterworld (Interplay), Rebellion (LucasArts), The Tonic Rebellion (Logic Factory) ou encore Tiberian Sun, c'est-à-dire Command & Conquer 2 ? Pour les écharnés du médiéval fantastique, vous aurez le plaisir de découvrir : Warcraft 3 (Blizzard), Magic: The Gathering (Microprose) ou encore Cave Assault (Avalon Hill), Elysia (Kyralis), Conquest (Digital Arts) et Warbreads (Broderbund), sans parler de quelques projets qui restent pour l'instant secrets, essayant de créer leur effet de surprise.



Starcraft

(mi 97/Blizzard)

L'équipe de Blizzard revient vers la stratégie temps réel avec Starcraft, qui sera beaucoup plus qu'une simple reprise du moteur de Warcraft 2 dans un univers futuriste. Avec des unités qui évoluent, des combats terrestres et spatiaux et l'incontournable mode réseau, un futur hit à n'en pas douter.

Dominion

(début 97/7th level-Ubi Soft)



Avec quatre races différentes, différents modes graphiques (du 640x480 au 1280x1024 en 256 couleurs), voici un nouveau jeu de stratégie en

temps réel qui promet beaucoup. L'interface est ultra-classique, mais les unités et bâtiments sont originaux et vous pourrez jouer à plusieurs.

Myth

(mi 97/Bungie Software)

Ce jeu de stratégie en temps réel semble offrir quelques innovations qu'il est intéressant de noter. Gestion des intempéries, possibilité de voir le terrain sous n'importe quel angle, gestion réaliste des lois de la physique et des explosions, gestions des sources lumineuses...

Conquest Earth

(mi-97/Eidos)

La guerre des mondes commencera pour vous en 65000 couleurs, dans un jeu a priori classique mais qui se targue d'être LA hors du commun, architecturée autour d'un réseau neuronal. Opposé aux habitants de Jupiter, affrontez aussi vos camarades en mode réseau, le tout en haute résolution !



INNER WORLDS

M o n d e s i n t é r i e u r s

Exclusif
VERSION
Française

"Inner Worlds est un formidable jeu de plates-formes possédant de superbes animations"

Pointcheux

shareware
9 niveaux

Recevez sur simple demande, chez vous, par la poste
le CD-Rom "Prêt-à-jouer®" Inner Worlds **3617 JUKEBOX**
en composant sur votre Minitel le

6.57 11112 le minute

Il vous suffit simplement d'envoyer votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous par la poste, votre CD-Rom pour PC. Nous n'avons rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/100 le minute). Attention, toutes les commandes doivent être payées par carte bancaire ou par chèque. Toutes les commandes sont déduites de votre compte. Toutes les commandes sont déduites de votre compte. Toutes les commandes sont déduites de votre compte.

3617 JUKEBOX c'est aussi 68 CD à recevoir sur simple demande

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM



NEW

L'ère des Chevaliers du Gel : Pilotez les couacs de la Première guerre Mondiale, reproduits dans leurs moindres détails : réalisme du vol, graphismes... grâce à un nouveau moteur SVGA.

FLYING CORPS

NEW

L'impact du film de James et Coral a été capturé, jusqu'au bout des ongles du pied. Dirigez le patin Mista à travers 6 aventures palpitantes, servies par de stupéfiants graphismes et un nouveau système de commandes.



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Du 1^{er} au 28 février

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA
Venez profiter des prix anniversaire dans tous les magasins Micromania !

NEW

Choix entre 3 personnages, armées et modes d'armement, un jeu de stratégie pour PC et PS2. Le jeu de stratégie pour PC et PS2.

NEW

DOMINION

Grâce à son bel effet de nuit, à son choix entre 4 équipes qui représentent 44 unités, à son éditeur de avions et à sa haute résolution, voici la nouvelle référence, seul en son genre, de jeu d'action/shooters en temps réel.

NEW



SIMCOPTER

À bord de votre hélicoptère, partez effectuer des missions de sauvetage à haut risque dans des villes déjà construites ou dans nos propres villes déjà créées grâce à SIM CITY 2000. Une 3D époustouflante !!

NEW



U.S. Navy Fighters '97

NEW

Une simulation interactive qui vous offre au choix de simulations entre 1945 et l'an 2000. Cette nouvelle version de U.S. Navy Fighters vous offre des graphismes superbes, des avions et des missions plus réalistes, ainsi que la possibilité de jouer en réseau.



M.D.K.

M.D.K. est un jeu d'aventure/faction qui vous introduit dans la guerre. Vous devrez affronter une horde d'ennemis dotés d'une très grande intelligence artificielle. De longues heures de jeu en perspective !!

NEW



SCRABBLE

HIT

Vous aimez jouer au jeu de SCRABBLE ? Ici, vous pouvez jouer au jeu de SCRABBLE sur PC et PS2.

de jeu à 2 joueurs, ou en solo, ou en réseau. Vous pouvez jouer à SCRABBLE sur PC et PS2.



HIT
Si l'effet est mort en 1924, l'effet est mort en 1924. L'effet est mort en 1924.

COMBINED COMBAT RED ALERT
A vous de choisir le Camp. Allié ou Soviétique pour décider de la fin. La suite du grand HIT de la série.

Personnel, unités, nouvelles unités, des graphismes en SVGA et musique de fond.



HIT

TOMB RAIDER

Vous en avez assez de jouer à des jeux de type action ? Vous en avez assez de jouer à des jeux de type action ? Vous en avez assez de jouer à des jeux de type action ?



FIFA 97

HIT

Vous aimez jouer au jeu de football ? Vous aimez jouer au jeu de football ? Vous aimez jouer au jeu de football ?



SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

Venez profiter des prix anniversaire dans tous les magasins Micromania!

Du 1^{er} au 28 février

PHANTASMAGORIA

Sorti à la fin de l'année 1995, le super hit Micromania a touché plus d'un million de joueurs dans le monde entier. Phantasmagoria, le jeu de l'année, est le volet suivant de la série. C'est une histoire complexe et fascinante basée sur l'histoire psychologique, centrée sur la fuite et la rédemption d'une identité humaine. Les personnages, les lieux et les événements sont tous inventés. Le jeu est un véritable voyage à travers l'histoire et la science-fiction.



DIABLO

Prenez les commandes de Diablo, un jeu de rôle en temps réel, et découvrez un monde peuplé de monstres, de héros, de magie et de combats. Diablo est un jeu de rôle en temps réel, et il est un véritable voyage à travers l'histoire et la science-fiction.



3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(à 29 F. environ)



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA CERGY
Centre Ciel Cergy-Val d'Oise
Niveau Bas - Face Go Sport
Tél. 01 34 24 24 21 - 95000 CERGY

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 46 54 73 07

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
1000 Aubry-sur-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ciel Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ciel Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Centre Ciel des Princes
Bvd des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

GRATUITE avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
5% de remise sur des prix canons !

5% de remise sur des prix canons !
5% de remise sur des prix canons !
5% de remise sur des prix canons !

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ciel Créteil - Niveau Haut
Boulevard de la République - 93110 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11
No Créteil-Prefecture - Bus 107/113/104/301

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Minors
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA MONTPARNAISSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse au Saint-Pierre
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA BELLÉ ÉPINE
Centre Ciel Belle Épine - Niveau Bas
Boulevard de la République - 93110 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 76 82

MICROMANIA EURLILLE
Centre Ciel Eurville - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ciel St-Quentin - Niveau Bas
Force Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ciel Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ciel La Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ciel Cap 3000 - Rez-de-chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Nom	Adresse	Tél	Cade postal
PAYER PAR CARTE CREDIT / INTERCARD / Visa / Mastercard / Amex			
Commandes par tél. 04 92 94 36 00			
OUVERT DE 9H à 19H			

02/97

L'I.



Il microchip è il cuore del computer. È il cervello del sistema. È il componente che dà vita al computer. È il componente che dà vita al computer.

Il microchip è il cuore del computer. È il cervello del sistema. È il componente che dà vita al computer. È il componente che dà vita al computer.

Il microchip è il cuore del computer. È il cervello del sistema. È il componente che dà vita al computer. È il componente che dà vita al computer.

Il microchip è il cuore del computer. È il cervello del sistema. È il componente che dà vita al computer. È il componente che dà vita al computer.

A. dans les jeux

*Nous attendons des jeux
micro qu'ils nous affrontent
comme des humains, avec
le même niveau de réflexion,
la même imprévisibilité aussi.
Pourtant, l'intelligence
artificielle dans les jeux a
encore des progrès à faire...
peut-être pour demain !*

Un reportage d'Éric Ernoux

Du beau, du bon, du binaire !

ON PARLE beaucoup d'intelligence artificielle dans les jeux vidéo, mais bon, faut voir le niveau ! Dans les jeux en vue subjective à la Doom ou les jeux de plates-formes, les monstres vous attaquent à vue et sans réflexion, sans la moindre tactique d'embuscade, de protection ou de fuite, oubliant jusqu'à leur instinct de survie. Ici, seul le placement *a priori* des monstres dans le niveau tient lieu de challenge, sans bien sûr qu'il soit question d'intelligence artificielle. Envoies confirmant la règle, il arrive que les développeurs dotent les monstres d'un semblant d'intelligence sous la forme d'une chaîne de com-

en réaction montre quand même assez vite ses limites en solo. Alors, d'accord, vos créations appliquent à la lettre ce que vous leur demandez : elles se déplacent, construisent, attaquent... mais question d'initiative personnelle, c'est le néant.

Limitations... Évitons

Si vous demandez à une catapulte de participer à un combat, elle n'hésite pas à fusiller une grosse houle de feu bien destructrice et

faut le reconnaître. Ensuite, le jeu ramasse de l'or pour produire en masse des unités et, lorsqu'il réunit une armée suffisamment puissante, il l'envoie sur votre base sans déployer aucune tactique. Puis il répète cette opération autant de fois qu'il le faut pour vous ténasser dans l'attente d'une contre-offensive de votre part. Voilà, voilà. Alors parfois, on s'ennuie quelques traces d'intelligence artificielle, en coexistant par exemple, que les ennemis. Attendant en priorité votre caserne et votre Town Hall. Mais cette bonne surprise est immédiatement contrebalancée par une autre : il est aisé de déclinier les paysans pilotés par le soft en plaçant quelques unités à proximité de la base d'or qu'ils exploitent, et cela sans que le soft n'intervienne en conséquence.

Tout cela vous signifie que ce jeu n'apprend pas. Pire, pour un jeu de stratégie guerrière, il se laisse à



portements conditionnels et/ou aléatoires : déplacements, tirs, fuite, changement de cible (monstres qui s'entre-tuent). Là encore, l'arborescence est plutôt simple. Il manque toujours une exploitation pertinente de la topographie des lieux (planque, contournement, évitement, etc.), une intelligence que vous proposerez n'importe quel adversaire humain (en plus d'une utilisation opportuniste de son

Les jeux vidéo actuels sont incapables d'innover ou de générer de nouveaux comportements de jeu

inventaire, armes, emprise). Mais pour dire les jeux d'action pour aller à l'essentiel, de l'A.A. peut paraître un zeste déglacé. Si l'on se place sur le terrain des wargames, que direz-vous, c'est quand même autre chose ! Bon, oui et non. Prenez Warcraft 2, cet excellent jeu

de stratégie en temps réel, simple mais complexe, quelque peu démodé mais toujours d'actualité. Que font vos unités, elles peuvent être 14 secondes dans leurs déplacements puis s'arrêtent, sans qu'il leur vienne à l'idée de contourner l'obstacle. Du côté de l'opposant, le jeu applique quelques recettes tactiques simples. La plupart du temps, les infrastructures sont présentes dès le début à la mise en jeu, ce qui est, quand ce n'est pas le cas, le jeu suit une procédure de développement sans surprise (qui n'est pas loin d'être celle d'un joueur aguerri, il



► aurait fort de dramatiser la situation actuelle. S'il est vrai que l'imprévu, le challenge, le renouvellement de l'intérêt du jeu ne peuvent être obtenus qu'en intégrant une part d'imprévisibilité aux procédures de jeu, il ne faudrait cependant pas croire que demain

tout se fait gérer convenablement sans avoir à développer des stratégies nouvelles. Bref, vous pouvez toujours doter certains wargames ou simulations sportives de procédures d'imprévisibilité, ils ne le méritent ni plus ni moins. *Secondo*, n'oublions pas que nous

sommes extrêmement intelligents, ce qui est loin d'être le cas d'un ordinateur : lui apprend lentement. Un jeu d'apprentissage aujourd'hui a tenté d'enseigner

les échecs alors qu'il ne connaissait rien du jeu à ses plusieurs années pour devenir un « maître », et pour tout le programme d'apprentissage était fait par des spécialistes. Il s'agit donc, en réalité, de doter les jeux d'une fraction limitée de procédures d'apprentissage, le

maintien de routines de jeu préétablies et fixes permettant quand même à l'intelligence artificielle d'aller beaucoup plus vite à l'essentiel (très important dans un wargame en temps réel !).

Mais qu'en ont-ils nous pour s'approprier dans un jeu ? Jusqu'à présent, aucun jeu n'a été doté d'une matrice susceptible d'intégrer le nouveau savoir et procédures... sauf *Cratichne*, un titre édité par Warner Interactive qui se présente en fait comme une simulation de vie artificielle. Ce se fit, tout la question n'est pas ici de savoir s'il s'agit ou non d'un jeu, vous proposez d'apprendre à de petites bestioles (Noms) à structurer et gérer leurs rapports à l'environnement phy-

Aujourd'hui, les jeux ne génèrent pas de réflexion mais reproduisent ce que les développeurs leur ont appris. Où est l'intelligence artificielle ?

ous les jeux sont dotés d'une I.A. « apprenante ». Et c'est pour deux raisons. *Primo*, parce que les modalités de jeu, en fixant les limites du comportement du joueur, réduisent le champ de réflexion (du jeu comme du joueur) à une palette de variables qu'une I.A. peut



Pour en savoir plus

Jusqu'à présent, aucun livre n'a été exclusivement consacré à l'intelligence artificielle dans les jeux, voici donc quelques ouvrages généraux sur l'I.A. tous disponibles en librairie : E. Rich, *Artificial Intelligence*, New York, McGraw-Hill, 1983 ; A. Newell, *L'intelligence artificielle. Promesses et réalités*, Paris, InterEditions, 1984 ; H. Faraway et M. Ginsberg, *Éléments d'intelligence artificielle*, Paris, Hermès, 1987 ; J. Zerafa, *Introduction to Artificial Neural Systems*, West, Publ., 1982 ; J. F. et M. C. Hubert, *L'intelligence artificielle*, PUF, Coll. Que sais-je ?, 1983.

Un reportage d'Éric Érnaux.

Un reportage d'Eric Ernaux.
Côte ou Barrière de Glaces, d'après une carte de 1855. - Terre supposée de M^r le Baron



Tous les titres de jeux d'aventure que vous trouverez dans ce superbe bandeau jaune font aujourd'hui partie d'une collection « budget », comprendre par là que vous les trouverez chez votre gentil distributeur pour environ 100 F. Sortis il y a quelques années, leurs notes ont été réévaluées selon notre système de notation actuel, en étoiles. Quant aux textes, ils proviennent tout droit d'anciens articles de Gen4. Nostalgie, nostalgie...

Monkey Island 2

(LucasArts/Ubisoft)

Passionnant et à la portée de tous, doté d'un scénario original rehaussé de dialogues et de situations hilarantes, impeccablement réalisé (graphismes VGA 256 couleurs, musiques variées, bruitages réalistes)... on peut dire sans hésiter que Monkey Island 2 est le meilleur jeu d'aventure jamais fait sur micro. La magie Lucasfilm s'applique décidément aussi bien à ses jeux qu'à ses films. Vivement Monkey Island 3 !
1992 - Test N°40 - Soluce N°55.

INTÉRÊT : ★★★★★★

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

(LucasArts/Ubisoft)

À ne pas confondre avec le jeu d'action du même nom ! Honnête sans être exceptionnel, celui-ci n'égale en non l'intérêt gigantesque de ce quatrième volet des aventures d'Indiana. Graphismes VGA de belle facture, cocoonne ergonomique, scénario passionnant, humour omniprésent, remarquable durée de vie... dans le genre classique, ce jeu d'aventure mérite un large détour, que vous soyez ou non fan du célèbre aventurier.
1992 - Test N°46 - Soluce N°48.

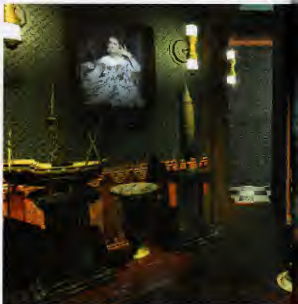
INTÉRÊT : ★★★★★★

Day of the Tentacle

(LucasArts/Ubisoft)

Houuuu ! Arf ! Arf ! Quel dommage que Day of the Tentacle ait une fin, ce jeu est hilarant, fantastique, passionnant, à la limite de l'indécryptable. Que ce soient le scénario, les animations, le son, tout est extraordinaire ! Alors, si par le plus grand des malheurs, vous aviez un coup de blues pendant les vacances, un remède s'impose : Day of the Tentacle. Et en plus la traduction française est excellente.
1993 - Test N°57 - Soluce N°59 & 60.

INTÉRÊT : ★★★★★★

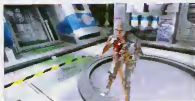
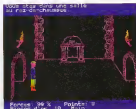


NOUS AVONS tous quelques jeux d'aventure dissimulés dans les tiroirs secrets de notre mémoire, des jeux sur lesquels nous avons souffert pendant de longues heures et rêvé tout autant, des jeux qui nous ont entraînés dans des univers inquiétants ou cotraques, violents ou gentils, réalistes ou délirants... bref, des jeux qui pendant quelques heures ou quelques jours, nous ont exaltés d'une quotidienneté qui, sans être franchement réjouissante ou particulièrement glaquée, n'en était pas pour autant laide. Ces jeux là, en nous imposant des problématiques aussi riches que « comment passer cette @#\$% de porte ? » ou « comment résoudre cette @#\$% d'énigme ? », bref « comment progresser dans cette @#\$% d'intrigue ? », nourrissaient nos pensées bien au-delà des leurs verditres de nos écrans. En quête d'une idée qui nous feroit progresser dans le jeu, nous continuions à réfléchir dans le métro, le bus, les cours de math... parfois ! Il arrivait même que des discussions entre initiés naissent autour d'un jeu d'aventure, avec comme expression récurrente « et, cub, comment fais-tu pour... ». Pourtant, que les premiers jeux d'aventure graphique étaient sommaires ! Sur Onc 1, au début des années 80, Le Manoir du Docteur Genuis et le Mystère de Kikékanon nous exaltaient avec leurs fils de fer unicolores

sur fond noir, leur absence totale d'animation, leurs scénarios incohérents (le but : passer d'une salle à une autre en utilisant les objets appropriés, point final) ainsi que leur environnement sonore très « bip-bip ».

Un rien nous amuseait

Ensuite, il y a eu l'Aigle d'Or (Loricell), un des premiers jeux d'aventure à faire évoluer votre personnage en vue extérieure, et cela dans un environnement graphique exceptionnel pour l'époque (résolution « façon EGA » mais bon... en 8 couleurs). Après, crac, on passe à l'Atari ST et à l'Amiga, avec des jeux en « textuel amélioré » comme The Hobbit (Melbourne House, 1983) ou The Pawn (Magnetic Scrolls, 1985) bourrés de zoulies images absolument pas interactives voire franchement figées, de rencontres invisibles à l'écran mais plutôt bavardes, et de textes à saisir en anglais avec un analyseur sémantique plutôt exigeant. Si mes souvenirs sont bons, la difficulté résidait d'ailleurs essentiellement dans une recherche documentée et pénible (dictionnaire français/anglais) des rares mots clefs reconnus par le jeu, bref, c'était la préhistoire... en plus ancien. Toujours sous le règne Amiga/ST, nos avatars va valtre le premier jeu d'aventure doté d'un scénario vraiment original, prenant et palpitant : le Manoir de Mortevielle (Lankhor), une enquête policière, avec



entre autres des voix digitalisées exceptionnelles. Bon et puis après, les jeux d'aventure décollent... enfin ! Les Voyageurs du Temps (Delphine Software), bon scénario et graphismes superbes. Croisière pour un Cadavre (Delphine Software, également), le premier jeu utilisant une technique d'animation proche du motion capture (le rotoscoping), et les premiers Indiana Jones, irréprouchables à tous points de vue... quoique peu innovants. Enfin, moins innovants en tout cas que Capitain Blood (Cryo), un jeu d'aventure complé-

tement halluciné dans lequel vous incarnez un E.T. souffrant de vieillissement accéléré (plus vous jouiez, plus votre alien sucrerait les fraises, son bras - l'interface - devenant progressivement incontrôlable).

CD-Rom, mon c... !

Et puis, après, il y a eu le PC et son buveur de CD-Rhum, euh, pardon... son lecteur de CD-Rom. Une révolution, le CD-Rom ! Il devait tout permettre : des jeux d'aventure superbes à la durée de vie quasi infinie, de merveilleux enrobage cinéma-



Sam & Max

(LucasArts/Ubi Soft)

Ici, pas de prise de tête sur des énigmes tor-tueuses ou des recherches fastidieuses, on se laisse porter par l'humour de l'histoire et par les moult rebondissements grotesques. On passe même des heures à s'exciter sur des jeux débiles comme « cogne le rat ». Un produit fabuleux, prenant, drôle, beau et aux dialogues... « parlants », il y a même longtemps que l'on attendait une aussi bonne traduction d'un jeu d'aventure en anglais ! 1994 - Test N°62.

INTÉRÊT : ★★★★★

Full Throttle

(LucasArts/Ubi Soft)

Qui n'a pas joué à Monkey 2 ou Day of The Tentacle ? Des jeux si riches qu'il fallait tenter les actions les plus débiles pour avoir accès à l'intégralité des dialogues, tous plus hilarants les uns que les autres. Full Throttle écho malheureusement à la mode du « tout cinématique » en offrant au joueur moins d'interaction, plus de séquences intermédiaires, des énigmes simplistes et une durée de vie réduite. Dommage. 1995 - Test N°77 - Soluce N°79.

INTÉRÊT : ★★★★★

Gabriel Knight

(Sierra)

Immergez-vous dans la moiteur de la nouvelle Orléans, ses mystères, sa magie... si vous avez aimé Darceid et Alone in the Dark, vous allez adorer Gabriel Knight ! Un scénario chialé, une ambiance alternant humour et tension, une psychologie des personnages évoluée et une parfaite ergonomie font de ce jeu une référence en matière de jeu d'aventure. Seul reproche, les graphismes ne sont pas plus écorés, mais bah ! 1994 - Test N°62 - Soluce N°65 et 66.

INTÉRÊT : ★★★★★

Leisure Suit Larry VI

(Sierra)

Au dos de la jaquette, on lit : « encore mieux, encore plus long et encore plus difficile ». Alors, c'est vrai, mais le filon commence à se tarir. Avec un scénario simpliste servant de prétexte à une série de répliques implacables, l'attrait de ce jeu provient surtout de son humour. Pourtant, si vous n'êtes pas fan de la série, Larry 6 vous laissera sur votre faim, la réalisation n'étant pas vraiment à la hauteur. 1994 - Test N°62 - Soluce N°71.

INTÉRÊT : ★★★

King Quest VII

(Sierra)

Sur la boîte anglaise, Sierra clame « vendu à plus de 2,5 millions d'exemplaires ». Certes, ce jeu bénéficie d'une bonne réalisation (graphismes, animations, sons, interface) mais son intrigue enfantine couplée à quelques difficultés de progression lui interdit un large public. Comment vendre autant de jeux ainsi ? La réponse, en tout petit : ces 2,5 millions constituent la sommation des ventes de tous les King Quest. No comment !
1985 - Test N°73.

INTÉRÊT : ★

Space Quest VI

(Sierra)

Amateur des Monty Python et des classiques de la SF, je me suis franchement amusé avec Space Quest VI. En effet, malgré des énigmes un peu bizarroïdes, on a toujours envie d'aller plus loin dans le jeu afin de découvrir les nouvelles bêtises de Roger Wilco, les gags s'enchaînant rapidement dans une aventure de plus en plus délirante. Bref, Space Quest VI s'inscrit dignement dans la lignée des précédents volets.

1986 - Test N°80 - Solution N°83.

INTÉRÊT : ★★ ★★

Shivers

(Sierra)

Oubliez les aspects positifs (scénario et énigmes honorables) comme les points négatifs (quête un peu fastidieuse), à l'instar de Myst, l'intérêt de Shivers réside dans son atmosphère, ici lourde et angoissante. Avec ses musiques, ses couleurs et sa luminosité... ce jeu fera revivre au joueur ses frayeurs d'enfance, à l'époque où les objets qui lui étaient familiers le jour prenaient la nuit des contours inquiétants. Une réussite !
1996 - Test N°84.

INTÉRÊT : ★★ ★★ ★★

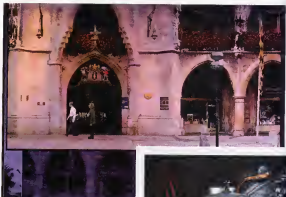
Little Big Adventure

(Adeline Software/E.A.)

D'habitude, quand on se retrouve devant un jeu de cette qualité, on a des tas de trucs à dire. Le problème, dans le cas de LBA, c'est qu'il y en a tellement qu'en parler sera de toute façon réducteur. Faisons donc simple : ce jeu est superbe, sa réalisation le classe dans la catégorie « jamais vu », il déborde d'humour, son scénario est d'enfer. Bref, en dehors d'un système de sauvegarde très moyen, c'est le pied !

1994 - Test N°71 - Solution N°75.

INTÉRÊT : ★★ ★★ ★★ ★★



► tiques, des incrustations vidéo de partout, bref, des possibilités jusqu'alors inexploitées. Ce fut le cas pour l'essentiel, mais paradoxalement, les vraies innovations se sont plutôt rarifiées. Trop contents d'avoir un nouveau jouet à leur disposition, les concepteurs de jeux d'aventure ont plutôt cherché à exploiter les opportunités techniques du support, au détriment d'une réelle créativité ludique. Tout a été tenté ? À commencer par le style « Seventh Guest » (Virgin), un magnifique jeu en SVGA truffé de séquences cinématiques et de petits casse-tête rebloqués façon « multimédia ». Durée de vie ? Courte. Gros succès quand même. Du coup, plusieurs éditeurs ont été séduits par les « petits jeux dans le jeu » : Jewels of The Oracle (Ubi Soft), Shivers (Sierra), Zork Nemesis (Activision), Timelapse (Philips), Ripper (Gameltek), etc., tous reprenant le même principe ! N'émergent cependant de cette masse impressionnante de clones que trois titres quasi indispensables qui constituent encore aujourd'hui le summum en matière d'intégration de ch'tites énigmes au sein d'un scénario et/ou d'un univers de jeu : Myst (Brøderbund) dont on regrette qu'il ne soit pas encore en collection « budget » (un scandale !), Spycraft (Activision) et Le Cauchemar de PPD (Canal+) (Ndlr, Nous

on ne l'aurait pas mis dans les jeux d'aventure mais on ne va pas contrarier le monsieur sinon il va nous piquer une colère).

La vérité est ailleurs...

Alors bien sûr, avec des centaines de Mega-octets de données pouvant être stockées, le CD-Rom offrait également une ouverture vers d'authentiques « movies adventures » construites, structurées et mises en scène comme des films, avec de vraies séquences vidéos, de vrais acteurs, etc. On pense ici à Phantasmagoria (Sierra), Urban Runner (Sierra) ou Une





Poupée pleine aux As (Phillips). Là encore, une durée de vie courte, une grande légalité dans l'intrigue et des incrustations vidéo parfois douteuses ont considérablement réduit la portée ludique voire l'intérêt de cette micro-révolution.

En fait, si on se penche prudemment sur les deux années précédentes, les grands jeux d'aventures doivent assez peu à l'apparition du CD-Rom : Day of the Tentacle (LucasArts), Monkey Island 2 (LucasArts), Beneath a Steel Sky (Revolution Software/Virgin), Dreamweb (Empire Interactive), Prisoner Of Ice (Infogrames), Bioforge (Origin), Gabriel Knight 2 (Sierra), Les Chevaliers de Baphomet (Revolution Software/Virgin), Discworld 2 (Pygmalion)... leur grande force ne résidait pas dans une débâcle de moyens techniques nécessitant impérativement un support CD-Rom (certains ont même fait l'objet d'une version « disquettes ») mais provenait de la richesse de leur scénario ainsi que de leur grande homogénéité. Atmosphère liée au genre (polar, toons, science-fiction, etc.), graphismes, animations, musiques, voix, bruitages... ce sont toutes ces dimensions, réunies dans une puissante

synergie (la vache, j'aurais dû faire de la politique !), qui contribuent à faire de ces titres des références.

Demain : 3D ou innovation ?

Cela ne veut pas dire que les jeux d'aventures n'ont pas bénéficié de l'émergence de « plus » techniques (lecteur CD-Rom, vitesse de processeur, cartes graphiques, etc.) mais plutôt que ces « plus » ne nous offriront jamais la moindre garantie de qualité. Hum... ouais, bon, d'accord, en disant ça, j'enfonçai sauvagement une porte ouverte, mais c'est surtout pour vous prévenir d'une future invasion de jeux d'aventure/action en 3D (cartes dédiées obligent) dont la moitié, sinon plus, auront pour seul intérêt d'être en 3D ! Reste bien sûr la question de la créativité, songeusement éludée par mes soins tant il est vrai que peu de logiciels, même parmi les meilleurs, peuvent prétendre avoir introduit un concept novateur dans le monde relativement figé des jeux d'aventure. Cette année, on a eu quand même The Dark Eye (Warner Interactive), une adaptation fascinante de l'univers d'Edgar Poe, et Bad Mojo (Inscap/Acclaim) ou la vie écorçante d'un cadavre en perdition. Pour voir que l'année 1997 nous réserve d'assez bonnes surprises ! ■

Éric Ernaux



Bioforge

(Origin/E.A.)

Je me suis d'abord cru devant un Alone In The Dark en plus beau. Puis, au bout de quelques minutes, j'ai réalisé que c'était non seulement plus beau, mais que tout était « plus ». L'ambiance, le réalisme des déplacements et des mouvements en général, l'interactivité avec les objets environnants, bref tout y était. Par ailleurs, je ne sais pas quel esprit tordu a écrit le scénario mais bravo. C'est du grand art ! 1995 - Test N°75 - Soluce N°77.

INTÉRÊT : ★★★★★

Fade To Black

(Delphine Software/E.A.)

Fade To Black, c'est 75 % d'action pure : vous poussez des interrupteurs, ramassez des armes, courez, tirez... comme dans un jeu de plates-formes (en 3D) ! Techniquement parfait, avec un enrobage cinématique exceptionnel et une trame scénaristique qui lie intelligemment les différentes missions entre elles, il lui manque pourtant un « plus » pour accrocher le joueur, un petit truc qui ferait de lui un immense jeu d'aventure/action. 1995 - Test N°80.

INTÉRÊT : ★★★★★

Under a Killing Moon

(Access Software/US Gold)

Un nouveau pas dans le jeu sur CD-Rom vient d'être franchi avec UAQM. Je me suis littéralement délecté de cette fabuleuse aventure, ne regrettant qu'une seule chose : sa durée. Parfaitement réalisé, ce soft est le précurseur d'une nouvelle génération de jeu d'aventure vidéo, les techniques de programmation actuelles étant désormais en mesure de nous offrir de vrais produits multimédias façon « films interactifs ».

1994 - Test N°72 - Soluce N°75.

INTÉRÊT : ★★★★★

The Daedalus Encounter

(Mechadeus/Virgin)

Rien que pour les beaux yeux et le charme de Tia Carrera, j'ai succombé à ce jeu d'un genre nouveau : le film interactif. Sa grande force repose sur sa dimension cinématographique avec, entre autres, un scénario n'omettant pas la psychologie des personnages. Cela dit, ce jeu reste peu interactif et très linéaire et, à vrai dire, on s'ennuie parfois. 1995 - Test N°79.

INTÉRÊT : ★★

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % À oublier
 ★ : De 50 à 69 % Faut voir...
 ★★ : De 70 à 79 % Pas mal
 ★★★ : De 80 à 84 % Bon
 ★★★★ : De 85 à 89 % Très bon
 ★★★★★ : De 90 à 94 % Excellent
 ★★★★★★ : Plus de 95 % Mythique

TOP DU MOIS		OLIVIER	DIDIER	STÉPHANE	ÉRIC	FREMI
FLYING CORPS	OR	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★
PHANTASMAGORIA 2	MIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★
SIMCOPTER	MIT	★★★★	★★	★★★★	★★	★
CAPITALISM	MIT	★★★★	★	★★	-	★
SEGA RALLY	MIT	★★	★★	★★	★★	★
THE CROW	MIT	★★	★	-	★★	★
PANZER DRAGON		★★★	★★	★★	★★	★
ERADICATOR		★	★★	★★	★★	★
A-10 CUBA !		★★	-	★	-	★

LA RÉDAC EN FOLIE

Les testeurs de Gen4 ne sont pas des oies blanches. La preuve : *Phantasmagoria 2* et sa cohorte de crimes oubliés a fait éclater le passé sordide auquel ils tentaient d'échapper par le jeu !



Stéphane Lavoisard, marchand de sale

Nous savions Stéphane un peu trop motivé par ses reportages pour CD Charme. En apprenant la vérité sur son passé, nous avons pris conscience de notre erreur : plus qu'obsédé sexuel, Stéphane est mercantile ! Imaginez qu'en 1974, notre chef vénéré fut arrêté en flag, à la récré, alors qu'il dessinait des photos de sa cousine en échange de bons points ! Par la suite, on a même découvert un stock de posters dans sa chambre (sa grande sœur à moitié nue), prêts à être écolés. Ignoble ! Du coup, qu'un être pareil joue à *Phantasmagoria 2* ne nous surprend même plus !

Éric Ernaux, cède à ses pulsions

Obsédé par sa prose et son fameux label « qualité littéraire », Éric a cédé à ses démons intérieurs en 1996. Il a ainsi été surpris chez notre imprimeur en gogoule et combinaison ignifugée alors qu'il arrachait posément les pages d'une pile de Gen4... Après un interrogatoire musclé et 96 heures de confinement, il craqua et finit par avouer contre la possibilité de jouer deux heures à *Flying Corps*, qu'il comptait effeuiller les 80000 numéros stockés et « purifier par le feu » le surplus « littérairement incorrect », soit toutes les pages dont il n'était pas l'auteur !



Thierry Falcoz, un sac de billes

Que Thierry agresse le père Noël des Galeries Lafayette à la batte de base-ball, c'est déjà pas gentil. Mais avant cette sombre affaire, celui que nous appelons « l'agressif ammoniacal » occupait déjà son temps à de glauques activités ludiques. En effet, sa voisine, une vieille dame, découvrit en 1977 que le monstre abject qu'énucéait ses chats n'était autre que Thierry. C'est alors qu'il entreprenait d'extraire l'estomac d'un onzième chat pour y mettre ses « billes » qu'il fût démasqué. Il avait cinq ans. Aujourd'hui, il préfère tyranniser des citoyens en jouant à *SimCopter*.

BOULANGER

Cette rubrique vous est présentée en partenariat avec les magasins Boulanger.

ÉVALUATION	RÉDAC GEN4	PAGE
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 110
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 118
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 124
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 128
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 136
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 132
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 140
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 138
★ ★ ★ ★ ★	★★★★★	P 142

TOP JEU D'ÉPIQUE

N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★
N° 92	Mentari 59	Studio 3DO	★★★★
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft	★★★★
N° 91	Albion	Blue Byte	★★★★
N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★

TOP SIMULATION

N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	★★★★
N° 87	Warbirds	L. Creations	★★★★
N° 86	Flying Corps	Empire	★★★★
N° 93	F-22	Nowologic	★★★★
N° 93	Flight Simulator 6	Microsoft	★★★★

TOP STRATÉGIE

N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★
N° 91	Z	Warner L.E.	★★★★
N° 88	Civilization 2	Microprose	★★★★
N° 85	Warhammer Battle	Mindscape	★★★★
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★
N° 94	The Darkening	Origin	★★★★
N° 94	Archimedean	Blue Byte	★★★★
N° 91	Quake	GT Interactive	★★★★
N° 91	Toshinden	Funsift	★★★★

TOP SPORT

N° 95	Sensible World of...	Sensible Soft.	★★★★
N° 95	NBA Live 97	E.A. Sports	★★★★
N° 91	Links LS	Access	★★★★
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	★★★★
N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★

TOP AVENTURE

N° 93	Spysoft	Activision	★★★★
N° 95	Discworld 2	Psygnosis	★★★★
N° 94	Le cauchemar de FPD	Canal +	★★★★
N° 93	Tomb Raider	Core Design	★★★★
N° 93	Timelapse	Philips	★★★★

Frédéric Marié, jeux de nains...

Fred a longtemps souffert de sa petite taille. En effet, notre gnome n'a pas toujours fait 1m20. Jusqu'à la puberté, il était si petit que même debout sur une chaise et le bras levé, son institutrice le comptait toujours absent. Ignoré par tous, il se mit alors à voler des nains de jardin, « les seuls amis qui le comprennent ». Outré par ces larcins, le voisinage fit alors son enquête. Celle-ci aboutit en 1973 : Fred fut découvert avec ses « nouveaux amis » en train de chanter des chansons scoutes autour d'un feu. Aujourd'hui, Fred ne vole plus, il vole (via Flying Corps).



Olivier Canou, harcèlement textuel

Pour Olivier, l'affaire est plus récente : un léger problème de pigiste. Oui, non seulement not' rédac' chief assommait « ses pigistes » de travail mais, de peur que les tests soient rendus trop tard, il les pressait, exhortait, menaçait, bref, il les harcelait. Une nuit, il a même téléphoné toutes les heures chez un pigiste aux limites de l'éva-nouissement (80 pages à écrire en deux jours) pour qu'il ne s'endorme pas devant son écran. Ce fut un geste de trop, ledit pigiste a préféré mourir d'épuisement. Dans sa cellule, Olivier joue frénétiquement à Diablo... rongé par les remords.

Didier Latil, morceaux choisis

Didier est le seul d'entre nous à avoir subi une garde à vue. Il fut intercepté à la frontière alors qu'il transportait une valise bourrée d'organes (a) vanés : un poumon, quelques muscles, des segments d'ossature, etc. Soupçonné un meurtre, les douaniers ont appelé Interpol... puis ils ont découvert l'horrible vérité : Didier s'était lui-même mutilé pour revendre ses organes (d'où sa morphologie chétive et ses 1m30) ! Quand on lui a demandé ses motivations, il a dit « je voulais des sous pour m'acheter un Atari ST ». C'était en 1987. Aujourd'hui, il joue à Diablo sur PC.



Flying Corps

Rowan joue son as

FORMAT : PC CD-ROM.

DÉVELOP. : EMPIRE INTERACTIVE.

GENRE : SIMULATION.

DÉTAILLÉ EN TOUTES DISPONIBILITÉS.

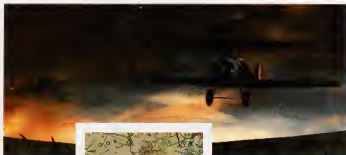
PREMIER ENVIRON 400 F.

COMPRIEN MIN. : P90, 16 Mo, CD 4X.

*Depuis des années,
Rowan Software
persiste et signe dans
le domaine des
simulateurs de combat,
mais sans jamais encore
franchir le mur du
grand hit. Persévérant,
ils effectuent un retour
aux sources de l'aviation
pour enfin se propulser
au rang des as.*







▲ Des scènes cinématiques très réussies assurent les transitions entre les missions de chaque campagne.



◀ Le mode carte vous renseigne sur les principaux points de repères, et en vol vous permet d'accélérer le temps dans les moments creux.

En vue externe, ► il est quand même plus facile de repérer l'ennemi, au centre de l'écran.



▲ Chaque mission vous donne un briefing raisonnablement détaillé, et la possibilité de voir votre itinéraire de mission sur la carte.

ALORS QUE les pilotes virtuels croquent actuellement sous les simulateurs de chasseurs ultra-modernes comme l'Eurofighter ou surtout le F-22, Rowan nous apporte un peu d'huile de moteur et de vent dans les cheveux avec un simulateur prenant pour thème la Première Guerre mondiale. Depuis Red Baron de Dynamix, et peut-être Wings of Glory d'Origin, aucun jeu sur cette époque n'avait vraiment suscité l'envie de partager la vie intense mais trop souvent brutalement écourtée de ces premiers chevaliers du ciel. Rowan s'était déjà lancé dans l'aveventure avec Dawn Patrol. Mais ce soft

souffrait déjà des défauts qui ont caractérisé leurs produits pendant longtemps, à savoir une procédure d'installation cauchemardesque et une interface où les commandes se perdaient dans un écheveau invraisemblable de shift-machin de alt-trac et de ctrl-bédoule. Cette fois, les programmeurs semblent avoir tourné la page. Fini les drivers VESA propriétaires, Flying Corps s'installe très facilement et il est totalement compatible avec la norme VESA 2.0. Si

vos cartes vidéo ne supportent pas ce mode, il vous suffit d'installer SDD 5.3 fourni en shareware sur le CD du jeu pour voir fleurir tout un panel de résolutions possibles, du 320x240 au 1280x1600 !

Plein la vue !

Rowan Software a toujours été assez performant au niveau de ses moteurs 3D, mais avec Flying Corps les développeurs se sont tout simplement surpassés. Si le jeu fonctionne sous

Briefing de mission

Lorsque vous êtes chef d'escadrille, à vous de choisir la bonne formation et le nombre d'appareils qui prendront vol pour la mission. Chaque pilote de l'escadrille dispose de caractéristiques propres, allant de son moral à son agressivité en passant par ses talents de pilote. Une fois que vous aurez assigné tel pilote pour tel groupe, vous pourrez choisir la formation de votre escadrille, et les ordres qui leur seront assignés. Ils peuvent par exemple rester en réserve au-dessus d'un combat au cas où une escadrille ennemie supplémentaire apparaîtrait, ou se charger de tout appareil qui s'écarterait de la mêlée.



▲ Votre ailer tente de vous rejoindre sous un barrage d'artillerie antiaérienne, à qui il faudrait beaucoup de chance pour vous toucher !



▲ Au-dessus du no man's land, on distingue les lignes de tranchées. C'est l'enfer, en bas...



Le problème avec ces coucoucs, c'est qu'en vue intérieure les ailes emplètent généralement sur votre champ de vision !

Windows 95, mieux vaut passer sous Dos pour jouer, la vitesse d'animation étant un peu plus rapide. Évidemment, ne vous attendez pas à une vitesse correcte à des résolutions supérieures à 800x600, mais le jeu tournera déjà bien en baissant le niveau de détail sur un P166 ! Avec un P120 doté d'une carte vidéo performante (et en allégeant aussi le niveau de détail), la vitesse d'animation en 640x480 reste très satisfaisante. Mais pour ceux qui privilégient la fluidité sur la résolution, il est aussi possible

De 400x300 au 1024x768, Flying Corps offre une résolution à la portée de tous les Pentium

d'utiliser (avec SDD 5.3) des solutions intermédiaires comme le 400x300 ou le 512x384, pour des P90 ou 100. On peut juste reprocher aux graphismes un sol aussi plat qu'une morne plaine et le manque de textures sur les ailes, vues de l'intérieur du cockpit. Seront, l'effet de hazing sur l'horizon est très réussi, et les textures



▲ Cet aérodrome ennemi à moitié détruit n'est pas près d'oublier votre petite visite !



appliquées au sol sont si précises (même aux niveaux de détail les plus grossiers), que vous pourriez voler à vue en vous repérant au tracé des routes, des rivières et des bois. Il faut dire que les instruments de vol étaient à l'époque plus que rudimentaires et vous devrez plus vous baser sur les sensations de vol que sur vos cadrans pour vous maintenir en l'air ! À ce

niveau, les sons jouent un rôle crucial, et Rowan y a apporté un soin tout particulier. Rien qu'à l'ouïe vous pouvez reconnaître les différents régimes du moteur, et les ailes émettent des bruits de gondolement aussi convaincants qu'effrayants quand vous atteignez une vitesse trop grande ou approchez du décrochage. Pour

vous aider, vous pouvez faire apparaître en haut de l'écran une ligne de texte qui vous donne des informations sur votre altitude, votre vitesse, et deux voyants qui passent du vert au rouge quand une de vos ailes est sur le point de décrocher. Mais pour vivre pleinement l'expérience, les intégrités de la simulation répugneront à les utiliser !

Baptême de l'air

Pour vous familiariser avec les six appareils reproduits dans la simulation, vous pouvez sauter d'emblée dans le cockpit pour une série de missions simples qui vous permettront de vous entraîner. Au programme vous trouverez des exercices de navigation, de bombardement au sol, et des duels aériens à un contre un où impliquant une douzaine d'appareils dans chaque camp ! Mais l'intérêt des mis-

Méchez-vous des avions de reconnaissance, son observateur peut vous arroser avec sa mitrailleuse arrière ! ▼



◀ Les tanks sont très difficiles à détruire, car il faut un coup direct par une de vos quatre bombes... si vous ne trichez pas !



◀ Sous le feu de vos mitrailleuses, cet Albatros commence à se disloquer.



▲ Un de plus !
Rappelez-vous qu'il vous faut au moins cinq victoires pour rentrer dans le rang des as !



▲ Soyez sympa, rattrapez le pilote de ce triplan et prévenez-le qu'il a perdu quelque chose !



Pour fêter mon accession au rang de ▲ chef d'escadrille, je me suis empressé de personnaliser les zincs de mon groupe !

◀ Toujours prévenante, le DCA ennemie se charge de vous éclairer la route alors que le soir tombe. Sympa !



▲ Ce livre, compris dans le jeu, a été écrit par un chef d'escadrille anglais en 1918 et vous mettra dans l'ambiance de Flying Corps, du moins si vous lisez l'anglais.

► sions ponctuelles s'émoussant très vite, en l'absence assez cruelle d'un éditeur de missions (l'option multi-joueur manque aussi à l'appel, mais un patch prévu dès le mois prochain devrait y remédier pour la version Win95) le joueur se sent très vite

mieux est de commencer par l'offensive de printemps, qui vous donne le rôle d'un jeune pilote anglais rejoignant son escadrille pour une première affectation. Votre but secret sera de vous faire très vite remarquer et devenir chef d'escadrille. Mais

avant d'en arriver là, vous devrez apprendre à voler sur ces satanées machines, et le Sopwith Camel que vous sera assigné

d'office vous donnera bien du mal rien que pour le maintenir en l'air, sans parler des combats aériens ! En effet, les six avions du jeu possèdent des modèles de vol aussi proches que possible des originaux. Au niveau le plus réaliste vous n'aurez pas de mal

à reconnaître le comportement de chacun d'eux en vol, souvent en votre défaveur... Par exemple le Camel, avec son moteur rotatif, avait la tendance assez déconcertante de piquer du nez dans les virages à droite et de le lever dans les virages à gauche ! Et encore ce n'est rien, car dès que vous demandez trop d'efforts à votre avion, celui-ci avait la fâcheuse tendance de vous le signifier en perdant une aile dans les piqués ambitieux, ou



▲ C'est en volant en rase-mottes que l'on se rend compte que le terrain n'est pas si plat que ça. Pas de quoi s'emplêtrir dans une fêlase, quand même !



▲ Pas gênés, ses amérigoques, ils viennent faire du tourisme en Europe, et ils polluent notre bon air pur !

Chaque avion dispose d'un modèle de vol réaliste que vous devrez maîtriser pour gagner

poussé vers les quatre campagnes thématiques qui l'attendent. Heureusement celles-ci offrent beaucoup de variété dans leur approche et leur niveau de difficulté croissant permet d'apprécier petit à petit toute la richesse du jeu. Pour le novice, le

Les acrobates

Ces trois avions sont dotés de moteurs rotatifs, dont le corps tourne autour d'un axe fixe, générant des effets de couple importants. Ils ne sont pas très rapides, ne volent pas très droit, mais

peuvent tourner à une vitesse phénoménale dans un combat tournoyant, en particulier le Camel et le Fokker Triplan qui s'avèrent très manœuvrables dans les virages à droite.



Nieuport 28



Fokker Dri



Sopwith Camel



▲ L'altitude est un avantage appréciable, mais attention de ne pas perdre vos ailes en piqué !

de partir en vrille au meilleur de vos acrobaties aériennes. Heureusement, vous pouvez désactiver quelques options du modèle de vol pour faciliter le pilotage, mais Rowan a quand même placé la barre assez haut, et au niveau le plus facile, garder le contrôle de votre concou vous demandera encore une attention soutenue.

Ballet mortel

C'est lors des combats aériens que votre habileté sera le plus durement mise à l'épreuve et la campagne « Hot in the Ring », du nom d'une célèbre escadrille américaine, vous donnera l'occasion de vous parer dans cet art. Vous prendrez le rôle de l'as Eddie Rickenbacker et devrez dépasser son total de 26 victoires pour devenir chef d'escadrille et recevoir la Médaille d'Honneur du Congrès. Pour vous aider dans cet exercice pénible, vous disposez d'un système de vue, qui pour une fois chez Rowan s'avère simple et efficace ! Il reprend le principe de cockpit virtuel, vous permettant de faire tourner votre

Les fonceurs

Ces avions à moteur stationnaire, ou en ligne pour l'Albatros, sont plutôt conçus pour la vitesse et peuvent prendre rapidement de l'altitude. Mieux vaut éviter les combats tour-

noyants avec eux, surtout le Spad qui tourne comme un veau, et effectuer des passes à grande vitesse contre l'ennemi puis se mettre à l'abri en reprenant de l'altitude.



Spad XIII



Albatros D.VII



Sopwith Camel

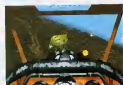
point de vue dans toutes les directions. Mais avec son scrolling relativement lent, il faut avouer qu'il reste d'un intérêt limité. Avec « shift » il est possible de regarder autour de soi, mais à l'inverse le scrolling est si rapide dans ce mode qu'il est assez difficile de le contrôler ! Le mieux en combat est d'utiliser la vue « pad-lock », qui vous permet de garder en vue l'avion adverse. Dans ce mode, des flèches vous indiquent même la direction où tourner pour retrouver votre ennemi, et si vous êtes dégoûté vous pouvez passer à loisir de la vue interne à la vue externe. Une simple pression sur une touche de fonction vous permet ensuite de jocker des avions ennemis, alliés ou des cibles au sol. Par contre on appréciera une vue arrière qui permette de vérifier rapidement ses 6 heures et qui pour l'instant manque assez cruelle-

ment à l'appel. Les combats aériens sont rapides et furieux, et il ne vous faut pas longtemps pour abattre un ennemi si votre avion est équipé de deux mitrailleuses. Évidemment, cela signifie aussi que vous n'avez pas intérêt à traîner dans leur ligne de mire ! Chose étrange pour une simulation qui se veut si réaliste, vos mitrailleuses ne s'arrêtent jamais, et on aimerait bien voir Rowan ajouter cette option dans un futur patch... Par contre, les dommages infligés par vos balles dépendent réellement de la partie de l'avion touchée, et vous pourrez voir des morceaux du fuselage voler, des ailes ou la queue s'arracher, l'avion se casser en deux ou carrément exploser. Vous pouvez même avec un peu de chance ou d'adresse le priver de son train d'atterrissage ! De même, le pilote peut être blessé (ce qui équivaut à un repos forcé de

Dur ! Il s'amuse comme des petits fous en haut, mais le temps que je remonte la fête sera finie ! ▼



▲ Le kit de peinture permet au chef d'escadrille de personnaliser son appareil, mais aussi tous ceux de son escadrille.



◀ Ce rideau de DCA ridicule ne va pas m'empêcher de crever ce ballon... si j'arrive à viser !

L'avis de Fred



Je craignais que *Flying Corps* soit un autre *Dawn Patrol*, qui à l'époque de sa sortie n'était pas parvenu à éclipser un *Red Baron* pourtant déjà vieillissant. Quelle ne fût pas ma surprise de découvrir un soft au moteur 3D performant et à l'atmosphère très convaincante ! Et malgré ses airs de simplicité, *Flying Corps* est un simulateur complexe, qui demande beaucoup d'heures de pratique, et dans lequel on apprend autant par ses erreurs, sinon plus, que par ses succès. Il ne manque plus que l'option multijoueur et le bonheur sera parfait.

► quelques jours), ou carrément tué. Bref, l'aspect combat aérien du jeu est plutôt réussi.

Dur d'être chef...

Si tout va bien, à la fin des campagnes Alliés vous deviendrez chef d'escadron et devrez porter le poids de nouvelles responsabilités. Résultat que vous obtiendrez aussi en réussissant les deux campagnes du côté Allemand. Dans la première, le Cirque Volant, vous incarnez Lothar von Richthofen, frère du fameux Manfred, qui a décidé de s'offrir quelques vacances. Votre objectif pendant son absence est de dépasser son total de 52 victoires, mais aussi de conserver la réputation de l'escadron, la Jasta 11. Pour se faire, il vous faudra éviter de trop grosses pertes et de veiller au moral de vos hommes. Pas facile, sur-

Rowan effectonne particulièrement les grandes batailles d'escadrons, avec parfois plus de 24 coucoux en l'air...
▼ et nous aussi !



GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	15

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 166, 32 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom 8X.

- ✓ Vitesse d'animation.
- ✓ Réalisme historique.
- ✓ Dimension tactique.

- ✓ Pas de multijoueur.
- ✓ Pas d'éditeur.



▲ Votre escadrille en grand complet organisée en deux groupes distincts. Le cirque volant peut enfin commencer !

Pas fou, le pilote de ce ballon ► d'observation saute en parachute au moment où vous amorcéz votre piqué !



tout si vous voulez à tout prix acquiescer les 37 victoires qui vous sont nécessaires ! Ainsi vous aurez à choisir entre plusieurs secteurs d'opérations, plus ou moins dangereux, mais aussi plus ou moins riches en câbles. Vous disposerez pour chaque mission d'un maximum de 12 appareils que vous pourrez répartir en trois groupes, avec des ordres particuliers pour chaque. À ce stade, le jeu commence à prendre une dimension plus tactique, et vous ne pourrez pas engager l'ennemi dans n'importe quelles conditions, au risque de courir au désastre et vous retrouver très vite sur le front russe ! Pour engager l'ennemi dans les meilleures conditions, vous devrez tenter de réunir un maximum de facteurs favorables, en particulier l'effet de surprise (en surgissant de la couche orageuse ou en attaquant dans le soleil). L'ultime jeu aussi un rôle très important, car les moteurs puissants de l'époque ne permettaient pas de s'élever rapidement. Une fois le combat engagé, vous devrez aussi rallier vos ailiers régulièrement, car si jamais vous les perdez de vue vous risquez de ne les revoir qu'à votre retour à la

base ! Cette phase de jeu s'avère assez difficile à gérer, et montre le degré de réalisme apporté par les concepteurs à tous les aspects du jeu. Dans la dernière campagne, la Bataille de Cambrai, vous aurez encore plus de latitude puisque vous pourrez choisir vous-même vos objectifs en fonction de la situation stratégique pour entraver l'avance des chars britanniques. Dans cette campagne, il vous faut aussi bien neutraliser l'aviation ennemie que porter de rudes coups à leur logistique en attaquant par exemple des dépôts de ravitaillement. Dans ce jeu tous les aspects de la guerre aérienne sont gérés, du doc aux missions stratégiques, et pour la période de la Première Guerre mondiale, *Flying Corps* mérite sans conteste le titre d'as des as ! ■

Manfredéric Marié

L'opinion d'Eric

J'avoue ne guère apprécier les simulations d'aviation moderne, l'usage de missiles hyper sophistiqués ruinant selon moi toute dimension épique aux combats. Quel ne fût donc pas mon bonheur de trouver enfin une simulation aérienne « 14-18 » qui soit enfin digne de s'installer sur mon beau Pentium ! Graphismes remarquables, réalisme de pilotage exceptionnel et intelligence ennemie très honorable... tout est parfait ! Seul problème, il va maintenant me falloir attendre le patch « réseau » pour exploiter Fred en vol !

INTERET: ★★★★★



▲ Train d'atterrissage enanti, fuite d'huile au moteur, je la sens pas celle-là, on la refait...

WAGES OF WAR

QUAND LA GUERRE DEVIENT UN METIER

Rien à F@#*
du coût !
Envoyez-moi
des renforts !

F@#*
the Cost!!
Get ME
Backup!!



Contrôlez vos mercenaires...



...soyez des emms, négociez des
infantilleries capitales...



...dirigez vos troupes sur
le champ de bataille...



...et menez-les à la victoire
vous êtes prêts pour ça ?

Disponible sur PC en Version
Anglais avec Manuel en Français
(plus sur Macintosh)



Ubi Soft
<http://www.ubisoft.fr>

MAXI



NEW WORLD COMPUTING



Phantasmagoria

A puzzle of flesh

Sexe et viande hachée

FORMAT : PC CD-ROM.

DÉVELOPPEUR : SIEGAL.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

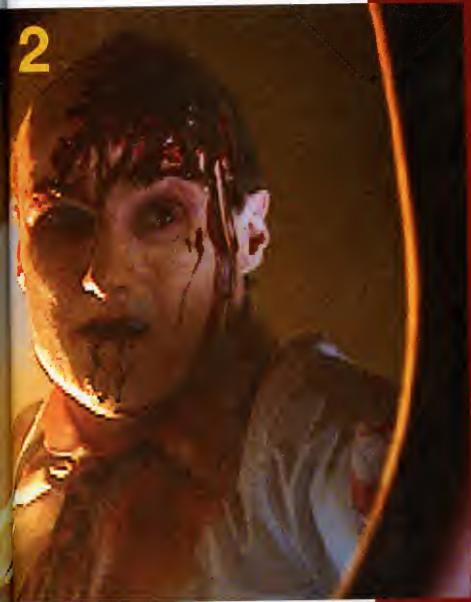
PRIX : ENVIRON 400 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX-33, 6 Mo.

CD 2x.

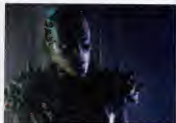
Préparez les électrochocs et la Turazyme ! Curtis Craig, le héros du jeu, semble effectivement en avoir bien besoin, compte tenu de ses angoisses et de ses hallucinations. Un climat orienté horrifique pour un jeu d'aventure riche en émotions fortes.

2





▲ L'officier de police vous soupçonnera rapidement. Remarquez son splendide couvre-chef...



Cette étrange créature serait-elle à l'origine ▲ de tous vos problèmes ? Il faudra attendre la fin pour le savoir...

Le patron de ► la Wynitech semble orchestrer des expériences étranges dans les sous-sols de l'entreprise.



L'ANNÉE DERNIÈRE, les démentés d'Adrienne et de son petit ami le possédé de Phantasmagoria enthousiasmaient le grand public et scandalisaient les aventuriers émérites, qui reprochaient au jeu d'être trop facile. Cependant, il est vrai qu'en dépit d'une facilité déconcertante, ce produit bénéficiait d'une très belle réalisation et d'une histoire intéressante qui eurent au moins

l'avantage d'attirer un public peu habitué au jeu, séduit par la présence de nombreuses séquences vidéo. On nous promettait donc pour ce second volet une réalisation et un scénario de qualité ainsi qu'une durée de vie plus longue... Les développeurs ont-ils atteint leur but ? Patience... Je ne vais tout de même pas donner mon verdict tout de suite ! Après les héros sans peur et sans reproche, les jeunes

femmes courageuses et les chasseurs de loups-garous, Sierra nous propose d'incarner un authentique malade mental ! Non, non, pas un rédacteur de Gen4, quelqu'un de légèrement moins atteint ! En effet, après un petit séjour en hôpital psychiatrique, Curtis Craig a réintégré la société et même une existence paisible ; employé dans une petite entreprise, il coule des jours heureux entre son meilleur ami, sa fiancée et son rat. Le paradis en somme ! Jusqu'au jour où il est victime de curieuses hallucinations pour le moins malsaines : son rongeur commence à lui parler, du sang gicle de nulle part, il rêve de crimes horribles et il entend des voix. Ses crises d'hallu serment-elles en rapport avec un passé douloureux ? Peut-être bien, puisque de nombreux flash-backs vont vite nous apprendre que ce pauvre Curtis a eu une enfance pour le moins malheureuse : persécuté et torturé par sa propre mère, il s'est rapidement retrouvé orphelin, après l'assassinat de son père et le suicide de sa méchante génitrice ! On comprend, après ça, que ce grand gaillard soit légèrement instable... Au point de commettre des crimes ?

Les séquences érotiques ravissent régulièrement et ne manquent pas de charme ▼ ni de piquant !



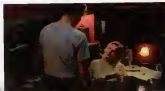


◀ Avec un regard pareil, je vous conseillerais fortement le port de lunettes de soleil. Ce sera plus discret...

Les séquences vidéo sont très fluides et en plein écran, format 16/9e, une ligne sur deux. ▼



▲ Josselyn, votre fiancée, est une parle. Jamais de scène de ménage ni de bris de vaisselle... Un rêve !



◀ Thérèse, votre collègue de bureau n'est visiblement pas insensible à votre charme...

C'est possible : rapidement, ses collègues de travail vont être retrouvés brutalement massacrés dans les bureaux de l'entreprise. Contrairement à d'autres jeux d'aventure où il faut retrouver un meurtrier, un objet, ou accomplir une quête, *Phantasmagoria 2* propose ni plus ni moins de partir à la recherche de la véritable identité de héros et de faire le jour sur sa personnalité. Les sujets abordés, les séquences vidéos violentes ou sexuellement explicites font de cette suite un jeu résolument adulte. Ici, pas question de délivrer une jolie princesse ou de sauver sa peau (quoique...), il faudra suivre le héros dans des expériences traumatisantes ou carrément déviantes afin d'en apprendre davantage sur son compte et savoir enfin si oui ou non il s'agit d'un meurtrier.

Shocking !

S'il y a quelque chose qu'on ne peut pas reprocher à *Phantasmagoria 2*, c'est d'être politiquement correct. Les désordres psychiques de Curtis sont tellement incontestables qu'il conviendra de les explorer : son attirance homosexuelle pour son meilleur ami, son obsession du « bon-âge » et de pratiques sexuelles sado-

masochistes, ses visions sanglantes, conduisent souvent à des situations rarement exploitées dans un jeu vidéo. C'est par exemple la première fois qu'un héros ludique suit des séances de psychothérapie ou trompe sa petite amie avec une dominatrice par ailleurs fort jolie ! Cependant, la découverte de la psychologie chaotique de Curtis n'est pas l'essentiel de l'aventure. On se doute bien que quelque chose d'insaisissable se cache derrière l'histoire et qu'une mystérieuse présence semble tirer les

ficelles... Qui est-elle ? Quel est son lien avec Curtis ? Que veut-elle ? C'est ce qu'il faudra tirer au clair en fouillant par exemple les bureaux de l'entreprise où travaille le héros, l'étrange Wyntech dont le patron semble poursuivre des expériences bien peu catholiques. Petit à petit, on s'apercevra que l'enfance de Curtis, la mort tragique de ses parents, et son séjour en hôpital psychiatrique sont étroitement liés. Visiblement, un complot dépassant l'entendement humain participe aux déboires de notre



◀ Quand on voit la tête de la mère de Curtis, on comprend tout de suite pourquoi il va si mal.



▲ Ce petit flash-back rappellera sans doute de bons souvenirs à Curtis, au milieu de tous et de déséquilibrés,

► héros... On se doute bien qu'avec une histoire pareille, l'ambiance n'est vraiment pas à la rigolade. Sierra cherche à faire peur et y parvient assez bien grâce à une musique de fond inquiétante et à des séquences vidéo choc destinées à surprendre le joueur en pleine cogitation. Même si l'on n'a pas les cheveux dressés sur la tête du début à la fin, il faut avouer que l'on se prête volontiers au jeu et que l'on progresse avec appréhension. Les amateurs de films d'épouvante de-

vraient donc apprécier. Ceux qui ont aimé le premier Phantasmagoria ou Gabriel Knight 2 retrouveront avec bonheur un système de jeu pratiquement identique. Les personnages filmés ont été incrustés dans des photos digitalisées. Dès que l'on entreprend une action quelconque, aussi anodine soit-elle, une séquence vidéo se déclenche. Je n'ai aucune réserve en ce qui concerne l'interprétation : tous les comédiens sont convaincants, la mise en scène est efficace et les plans, suf-



▲ Ah ! Enfin seul avec Thérèse. Si vous ne lui proposez pas un rendez-vous, c'est elle qui s'en chargera !



▲ Votre fiancée ne manque pas de charme... Et regardez comme elle est attentionnée...

fisamment variés pour ne jamais lasser. Rien à dire également des effets spéciaux et des maquillages qui sont assez soignés pour toujours faire illusion. On retrouve aussi l'incroyable interface Sierra qui permet de résoudre tous les types d'actions grâce à un curseur intelligent qui s'allume lorsque l'une interaction est possible. Résumons : une histoire qui tient la route, une réalisation réjouissante, des séquences vidéos abondantes, un sujet original... Mais quel de la joua-

Paradoxalement, ► même si l'on passe du temps au restaurant on y parle plus qu'on y consomme !



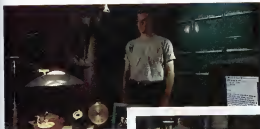
▲ Les bureaux de la Wyntech sont d'une tristesse absolue... On se croirait presque à la rédaction de Gen 4...



▲ Vu la gravité de vos problèmes psychologiques, ► vous allez passer du temps avec cette psy compréhensive.



▲ La découverte de cette robe vous rappellera qu'enfant, votre mère s'amusa à vous habiller avec.



▲ C'est pas beau de fouiner dans le bureau de son patron. Oui, mais on en apprend de belles sur son compte !

C'est dans la réserve de la Wyntech ▶ que vous ferez une bien étrange découverte... Regardez bien au fond.



bilité ? Et bien malheureusement pour les aventuriers confirmés et heureusement pour les novices, Phantasmagoria 2 a hérité des défauts et des qualités de son prédécesseur. Même si la durée de vie est légèrement supérieure à celle du premier volet (une vingtaine d'heures en prenant son temps), elle décevra inévitablement les athlètes de l'énigme.

Le grand frisson

La plupart du temps, les actions à effectuer ne sont pas toujours très captivantes, et surtout, pas bien compliquées, à l'exception de quelques-unes qui viennent parfois coaser l'intrigue. Ceux qui aiment plonger dans une bonne histoire et qui redoutent les actions complexes susceptibles de briser leur immersion seront donc ravis de pouvoir vivre une aventure assez linéaire, mais très bien racontée. Les autres, qui préfé-

rent rester plus libres et passer du temps sur des puzzles ou sur des séries d'interactions tirées par les cheveux s'endormiront au bout de deux heures de jeu. On regrettera peut-être également que les décors ne soient pas plus variés et qu'on en revienne toujours aux mêmes : la Wyntech, l'appartement de Curtis, le cabinet de la psy et une boîte de nuit SM. Comparé à la splendide demeure du premier Phantasmagoria, les lieux un peu ternes de cette suite font pâlir figure... En réalité, il faudra attendre le dernier chapitre pour enfin découvrir des lieux franchement inhabituels. Ceux qui ont joué à Gabriel Knight 2 savent qu'il est désormais possible de réaliser un jeu d'aventure digne de ce nom en intégrant de nombreuses séquences vidéo sans altérer ni la durée de vie, ni l'intérêt... Dans ce cas, pourquoi les développeurs n'en ont-ils pas tiré la leçon ? Sans doute par-

L'avis de Luc-Santiago



Décidément, les scénaristes de chez Sierra ne chôment pas et le fruit de leurs cogitations est rarement décevant. Phantasmagoria 2 ne fait donc pas exception à la règle et s'inscrit dans la lignée du premier : des séquences vidéos abondantes, une réalisation superbe, une excellente interprétation et... une durée de vie décevante qui rend le joueur plus spectateur qu'acteur. Les aventuriers avertis passeront donc leur chemin, tandis que les autres entreront de plain-pied dans ce film interactif déjanté et très bien orchestré.



Thérèse est ▲ enfin passée à l'acte : on peut dire qu'elle n'est pas farouche la belle blonde...
Miam, miam !

ce que la série des Phantasmagoria semble destinée au grand public, en général effrayé par la complexité et la longueur des aventures habituelles. Ces joueurs occasionnels qui n'ont pas soixante heures à consacrer à un jeu seront par conséquent ravis de frissonner à nouveau devant leur ordinateur. En définitive, ce Puzzle of flesh, s'il n'est pas bien compliqué à reconstituer, bénéficie d'un scénario étrange qui pourrait tout de même plaire aux experts. Comme pour tous les jeux d'aventure Sierra, l'originalité est au rendez-vous et les moyens aussi. Le plaisir ludique n'est donc pas total mais reste toutefois très appréciable. Même si l'on a un peu tendance à toujours attendre la prochaine séquence vidéo et à se laisser porter par les événements, l'expérience reste plaisante et le jeu, séduisant. ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ Trevor, le meilleur ami de Curtis, est homosexuel. Ce sera son seul allié, avant qu'il ne soit assassiné...



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
DURÉE DE VIE	10

✓ Du cul.

✓ Bon scénario.

✓ Suspense.

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 100, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

✓ Durée de vie.

■ Pas assez de lieux.

SimCopter

Urgences

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MAXIS/UBI SOFT.

GENRE : SIMULATION/GESTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MIN. : P75, Win95, SVGA, 16 Mo, CD 4X.

Qui dit Maxis, dit Sim. C'est une constante. Mais qui dit Sim, ne dit pas forcément énième City. SimCopter est non seulement un jeu novateur, mais également le premier titre Maxis en 3D non pas isométrique, mais calculée en temps réel.

À LA RÉCEPTION de ce produit, Cedric nous a fait une véritable apologie du pilote d'hélicoptère, avec ses grosses coucougnettes et son attachement à des valeurs morales jugées par beaucoup surannées. « *Sorte de paladin des temps modernes, le pilote d'hélicoptère survole la ville à bord de son destrier de métal, tel un archange couvant du regard la cité dont la protection est à sa charge.* » (Je sais, c'est un peu lourd, mais après tout, je ne fais que rapporter les propos de

Certains niveaux nocturnes rendent délicate la capture des criminels et le sauvetage des
▼ Sims blessés.



▲ Le brouillard peut être « reculé » en fonction de votre machine, afin de mieux profiter de l'horizon.

Il est possible de régler les caméras de façon à contempler votre hélico sous son meilleur profil. ►



Cedric) Évidemment, nous avons vu clair dans son jeu, le vil Gasperini (c'est un pléonasme) ne cherchant qu'à s'assurer par des moyens détournés, et une surexcitation de sirupeuses digressions, un test a priori intéressant. C'était sans compter sur le fameux sixième sens d'Olivier, qui très vite perça à jour le manège du susdit individu et le gratifia pour l'occasion d'un merveilleux coup de boule, sa façon à lui de clore (et souvent d'entamer) une conversation. Finalement, le test de SimCopter m'échoua, ce dont je ne me plaindrais pas, ce jeu prouvant que les développeurs peuvent encore avoir des idées et les mener à terme. Je me trompe peut-être, mais il me semble que c'est la première fois qu'un jeu permet de rentabiliser les heures passées sur un ancien produit. Car SimCopter, outre ses propres villes, vous propo-

se de survoler les cités créées sous SimCity 2000 ! Et ainsi de varier le niveau de difficulté du jeu en important des villes rongées par le crime, les embouteillages ou les incendies. Votre rôle consiste en effet à prévenir et enrayer les maux précités en ayant recours aux dispositifs d'urgence de la ville (police, pompiers, premiers secours) et à l'équipement de votre hélicoptère.

La veuve et l'orphelin

De base, votre hélico est doté d'un mégaphone permettant de rétablir la circulation en admonestant le ou les chauffeurs responsables des embouteillages ; d'un seau pour recueillir de l'eau et l'employer à l'extinction de foyers d'incendie, ainsi que d'un projecteur. Ce dernier permet de cibler les Sims coupables d'infraction avant de les tancer via le mégaphone.

J'ai testé pour vous



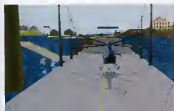
L'une des caractéristiques principales de SimCopter est de pouvoir importer des villes créées à l'aide de SimCity 2000 (.scn) et ainsi varier à l'infini les cités survolées. Le passage de la 3D isométrique à la 3D calculée en temps réel ne prend qu'une minute, et s'avère d'une déconcertante simplicité. Seul reproche : une animation saccadée

lors du survol des mégapoles les plus chargées en bâtiments, vous obligeant à opérer une petite sélection et privilégier les villes entrecoupées de vastes étendues de verdure.



Les films catastrophes font ▲
déclencher un retour en force, comme
le prouve cette Tour Infernale...

◀ Non pas que SimCopter fasse
l'apologie de la répression, mais il faut
bien admettre que le recours aux forces
de police est assez systématique.



▲ Grâce à la simplicité de son pilotage, c'est un véritable plaisir
de s'élancer entre les immeubles composant les SimCités.

Chaque opération réussie vous rapporte une prime et une fois votre caisse remplie, vous pouvez acquérir de nouveaux équipements, comme un canon à eau, un harmaïs ou des gaz lacrymogènes. Le canon à eau ne remplace par le seuil mais permet d'éteindre les incendies à distance et ainsi d'éviter leur survol, toujours délicat. Mais l'emploi du canon à eau n'est pas non plus sans risque. Celui-ci entraîne un effet de recul que vous devrez compenser pour ne pas entrer

en collision avec un immeuble ou un autre élément de décor. Le harmaïs s'emploie dans les opérations de sauvetage et vous évite de poser votre hélicoptère dans des conditions souvent précaires (entre deux immeubles, au milieu d'une route, etc.), pour aller chercher vous-même le blessé ou déposer un secouriste qui s'en chargera à votre place. Il constitue ainsi un gain de temps et s'avère indispensable dans certaines opérations, comme les sauvetages en mer.



◀ Quelques effets
graphiques
sympathiques
permettent de
compenser la
pauvreté des
séquences à pied.

Les gaz lacrymogènes (hé, hé, hé) sont quant à eux très utiles pour mettre un terme aux émeutes et appréhender un criminel en fuite.

Mission (s) impossible (s)

L'un des atouts de ce jeu hybride, mêlant simulation, action et gestion, est de proposer une quantité assez farfelue de missions plus ou moins fréquentes et délicates. Outre celles précitées, vous aurez à transporter des V.I.P. d'un bout à l'autre de la ville. ▶



▲ Les émeutes interviennent assez
tard dans le jeu, aux alentours du
niveau 8-9.

Shocking !

Une affaire interne a récemment secoué l'éthique de l'éditeur anglais Maxis, l'obligeant même à interrompre la vente et la production de SimCopter pour le reprogrammer en catastrophe, avant de se répandre en excuses et en patches sur Internet. Un programmeur s'est en effet amusé à modifier certains graphismes du jeu sans l'accord de Maxis, renouant en cela avec la grande tradition des « Easter Eggs » (ou œufs de Pâques), qui consiste à rajouter des private jokes ou des petits délires passant souvent inaperçus. Malheureusement pour le programmeur Maxis (qui a depuis été « terminated », soit éliminé dans le sens Sarah Connor du terme !), sa blague n'est pas passée à l'as. Il avait en fait remplacé des sprites de nanas par des sprites de mecs, ce qui valu aux premiers acquéreurs de SimCopter la prime de foules de poilus s'embrassant tendrement ! Des scènes de lisse initialement prévues dans le jeu, mais sous une forme beaucoup plus classique !



▲ Chaque ville possède son chaufard, que vous devrez appréhender grâce au mégaphone éventé d'appeler les flics (Note d'Olivier : s'il ne s'arrête pas, tapez sur son toit à grands coups d'hélico).



▲ Les séquences à pied sont d'une laideur assez remarquable et contrastent avec le reste du jeu.



À la fin du niveau, vous vous rendez au hangar pour ▲ recueillir votre certificat et upgrader, voire échanger votre hélico.



▲ Appuyez sur Alt + Ctrl + X, puis tapez « I'm the CEO of McDonnell Douglas », rendez-vous dans le hangar, ouvrez le catalogue et tapez 3 pour acquérir un splendide Apache !

► héliotreuiller les passagers d'un train fou, aider les forces de l'ordre à stopper un criminel (en le gardant sous la lumière de votre projecteur tant qu'un policier n'est pas parvenu à lui mettre la main au collet, au risque de vous prendre des balles perdues), arrêter des chauffards, éteindre une voiture en flammes avant qu'elle n'explose, etc. La plupart de ces missions sont

susceptibles d'être accomplies de plusieurs façons. Un incendie peut ainsi être maîtrisé en faisant appel aux pompiers, qui rappellent et l'éteignent sans votre concours (ce qui vous rapporte moins de points), à moins que vous ne décidiez de prendre les choses en main du début à la fin, au risque d'échouer (et au final de ne rien gagner du tout). Autre exemple : vous avez toujours le choix d'avoir à bord de l'hélico un franc-tireur ou un policier et de les déposer en cas de besoin, ce qui finit votre capacité de transport (variant avec le type d'hélico piloté), ou de les appeler, ces derniers risquant alors d'arriver trop tard ou d'être occupés ailleurs. Toutes ces missions vous sont confiées par le central des urgences, dont la charmante opératrice sollicite votre aide à divers points de la ville. Ces points sont repérés sur une carte et symbolisés par des icônes en forme de sinistres. À partir d'un certain nombre de points, vous changez de ville et de carte pour passer à un niveau de difficulté supérieur.

En plein ciel, il n'est pas rare de faire des rencontres plus ou moins insolites, allant de l'avion de tourisme ▼ à l'OVNI !



Les programmeurs ont trouvé le moyen d'allier fluidité de l'animation et qualité de l'affichage graphique. Ainsi, lorsque votre hélicoptère se déplace, la résolution zappe en VGA, pour revenir au SVGA lorsqu'il stagne au-dessus de la ville.



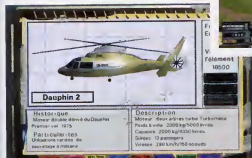
SimCopter comporte en tout 10 niveaux, le dernier se déroulant dans la cité tentaculaire de Macropolis.

Un réalisme limité

Doté d'une grande richesse, ce produit Maxis n'en souffre pas moins d'un certain déséquilibre. On peut ainsi apprécier la profusion de détails démontrant que les auteurs se sont attachés à rendre leur produit le plus réaliste possible. L'influence du mouvement d'air occasionné par les pales de l'hélicoptère lors des sauvetages en mer ou de l'extinction des incendies par exemple, les atterrissages de hadaads autour des blessés, etc., sont là pour le prouver. Mais d'un autre côté, on est surpris par le manque de soin apporté aux sé-



▲ Les amateurs de la série Urgences risquent fort de craquer pour SimCopter, partageant son réalisme speedé.



▲ Un catalogue vous permet d'acquiescer des hélicos plus performants.

quences hors hélico, votre personnage se réduisant à une esquisse pixelisée à forme vaguement humaine et aux débordements simiesques (il porte d'ailleurs les blessés sous le bras, comme de vulgaires baguettes de pain !). Le fait que les secouristes abandonnent les blessés sur le toit de l'hôpital pour monter à bord de votre hélico est également surprenant ! Heureusement ces détails n'entament rien la jouabilité et contribuent au contraire à l'humour caractéristique des produits Maxis (les premiers à avoir utilisé Godzilla dans un jeu vidéo), qui dans ce soft se manifeste dans les messages envoyés à l'aide du mégaphone. Mais le défaut majeur de SimCopter, outre un certain manque (voire un manque certain) de finition et d'un mode multijoueur, vient de l'absence d'une réelle gestion. Celle-ci se cantonne en effet à changer d'hélico, à l'upgrader, à le réparer et à faire le plein de temps à autre. Il est possible d'acquiescer plusieurs hélicos

mais non de les dispatcher sur certaines missions ou d'embaucher d'autres pilotes pour vous soulager. Malgré cela, SimCopter est une incontestable réussite. ■

Thierry Falcoz

L'Opinion d'olivier

C'est d'un geste dédaigneux que je m'apprêtais à jeter ce jeu dans l'arène des tests express, les premiers jets du produit qui m'avaient été donné de voir me semblant alors consternant. Et pouf ! J'm'a gourré, parce que c'est bien ! Non seulement la réalisation est bonne, mais en plus on se prend au jeu, et après quelques heures on plane aux aguets tel un ange gardien couvant sa ville. Bref beaucoup plus qu'un simple resuscitée destinée à exploiter un filon lucratif, SimCopter est un jeu original qui mérite plus que le survol.

INTÉRÊT : ★★★★★

L'avis de Thierry

★★★★★

Entre les clones de Command & Conquer et les doom-like, il arrive (la preuve) qu'un éditeur prenne (petit) 1- le risque d'innover et (petit) 2- au dépourvu les malheureux testeurs que nous sommes en sortant un produit dit : « original ». SimCopter fait partie de ceux-là. En mêlant simulation, action et gestion, tout en proposant un panel de missions réalistes, une réalisation satisfaisante et la possibilité de survoler les villes créées sous SimCity 2000, Maxis s'assure l'enthousiasme du plus grand nombre (de joueurs).



▲ En survolant les bâtiments en 3D texturée de SimCopter vous reconnaîtrez de nombreux bâtiments de SimCity 2000 et pas mal de petites nouveautés.



▲ Lorsque vous avez recueilli un nombre suffisant de points, vous avez le choix entre trois villes distinctes de niveaux différents.



En acquiesant le harnais, il est possible de sauver des naufragés et de les remonter un à un à bord de votre hélico.

★★★★★

INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	13
SON	18
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90 avec carte PCI,
joystick et 38 Mo d'espace
libre sur le disque dur.

- ✓ Variété des missions.
- ✓ Pilotage simple.
- ✓ Ambiance sonore.
- ✓ Pas de multijoueur.
- ✓ Banque de finition.
- ✓ Tutoriel mal foutu.

Capitalism

Où est mon portable ?

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : INTERACTIVE MAGIC.

GENRE : SIMULATION ÉCONOMIQUE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE, ENV. 400 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX-33, 8 Mo, CD 2X.

Avis aux joueurs avides d'argent : Capitalism est enfin arrivé ! Ce soft économique va vous plonger dans le monde sans pitié de la finance. Car si votre objectif est de gagner un maximum d'argent, c'est également celui de vos concurrents...

DIVIDENDE, bénéfice, part de marché, O.P.A... Même si ces termes barbares provoquent chez vous de violentes crises de spasmes, sachez que cela ne peut pas être pire que l'effet qu'ils ont sur moi. Alors, lorsque je me suis vu confier le test de Capitalism, une question m'est venue à l'esprit : pourquoi tant de haine ? C'est vrai ça, qu'est-ce que j'ai bien pu faire ? Mais il n'était en aucun cas question d'abandonner. Je pris donc mon courage à deux mains et ressortis mes vieux cours d'éco avant de me lancer dans l'exploration de cette simulation économique. Après avoir commencé un jeu libre et cliqué sur une dizaine d'icônes au hasard sans résultat concret, je me décidai à suivre les huit leçons proposées par le jeu. Ces leçons qui expliquent l'ensemble des possibilités offertes par Capitalism (en résumé évidemment) sont d'une qualité remarquable. Tout d'abord car c'est une voix française qui vous aidera à faire vos premiers pas dans la finance mais aussi car les explications sont très bien pensées. Ainsi vous ne croulerez pas sous les informations trop techniques, mais vous



▲ Votre bible dans Capitalism : la guide du fabricant ou comment fabriquer un truc à partir d'un machin.

Grâce à cette gazette vous serez tenu au courant de toutes les transactions boursières.

en apprendre assez pour pouvoir développer de véritables stratégies et donc pour survivre dans ce monde peuplé de requins. Mais attention, ce n'est pas parce que l'initiation ne rentre pas dans les détails (elle est déjà assez complète comme ça) que



le jeu ce vous propose pas d'options complexes. Que ce soit au niveau de la gestion d'entreprise ou de la manière de jouer en bourse, tout y est ! Ainsi, même vous, messieurs les hommes d'affaire vous risquez de trouver un véritable challenge en jouant à Capitalism.

Foibles fructifier

Loin de moi l'idée de me lancer dans une liste exhaustive de toutes les options car pour ce faire il me faudrait bien plus de trois pages ! Mais explorons les possibilités offertes par la roulette somme d'argent qui vous est attribuée en début de jeu. Vous allez pouvoir construire de nombreuses unités : des centres commerciaux, des usines, des fermes ou encore des mines. Chaque construction fonctionne sensiblement de la même manière. Ainsi, elle se divise en neuf portions où vous allez installer les



▲ Essayez d'être plus attentif lors de ces leçons que vous ne l'étiez en cours d'économie. C'est capital !



▲ Si vous choisissez de jouer une partie libre (sans objectif fixé), une carte sera générée aléatoirement.

Pour éviter tout rachat de l'entreprise familiale, ► vous devrez investir en bourse. Et pas qu'un peu !

services indispensables au bon fonctionnement de l'unité : le service d'achat, des ventes, de stockage, etc. Si, dans un premier temps, vous construisez un centre commercial (unité qui rapporte de l'argent très rapidement) vous devrez choisir le type d'approvisionnement pour ce centre. Ainsi, vous pourrez acheter des produits dans des ports, dans les usines de vos concurrents (vous y serez parfois forcés) ou mieux encore les faire

fabriquer par vos propres usines. Mais vos usines ont, quant à elles, besoin de matières premières pour pouvoir fabriquer des produits manufacturés. Vous devrez donc, là encore, décider du type d'approvisionnement. Vous l'aurez compris la meilleure solution étant de faire extraire les matières premières nécessaires à vos usines par vos propres mines. Grâce aux fermes, vous pourrez cultiver des céréales ou élever du bétail auquel vous appliquerez le traitement voulu. Par exemple si vous élevez des poulets, vous aurez le choix entre vendre du poulet congelé ou vendre des œufs. L'un des points forts de Capitalism est justement cette grande liberté d'action. Avec cette



◀ Inutile de chercher le portrait de Bernard Tapie dans les dirigeants de sociétés, il n'y figure pas !



En suivant pas à pas les indications du tutoriel, vous découvrirez les ficelles du capitalisme.

malitude de décisions à prendre en un laps de temps limité, on se surprend à rentrer dans la peau d'un homme d'affaire...

Danger : banqueroute !

Malheureusement pour vous, le costume et le téléphone portable ne suffiront pas à effrayer vos concurrents. Ces derniers sont coriaces et vous donneront énormément de fil à retordre (il existe cinq niveaux de difficulté possibles). Par conséquent, vous risquez fort d'avoir de gros problèmes financiers à un moment ou à un autre. Afin de sortir votre société du rouge, vous aurez plusieurs solutions : émettre de nouvelles actions sur votre entreprise ou bien faire un ►



▲ Un écran d'information détaillé sur chaque produit vous permettra de définir votre politique commerciale.



▲ Je crains que la période de prospérité soit définitivement révolue. Dis-moi mec, t'as pas cent balles ?



◀ Un exemple explicite de la liberté d'action offerte par Capitalism. Alors poulets congelés ou œufs ?

L'avis de Sébastien



Si l'on m'avait dit qu'une simulation économique pure et dure comme celle-ci pouvait être agréable et distrayante, je ne l'aurais pas cru. Mais force est de constater que c'est le cas. Et je me retrouve à mettre quatre étoiles à Capitalism ! Le tutorial (un exemple du genre), le nombre d'options, la totale liberté de décision en font un hit indéniable dans sa catégorie. On aurait aimé quelques vidéos ou animations afin de distraire un peu les yeux mais l'esthétisme de l'ensemble reste plus que correct. Une excellente simulation !

► emprunt à la banque (il en existe d'autres mais elles sont trop déshonorantes). Le système boursier est traité de manière très complète et vous aurez la joie de spéculer à loisir. Mais si vous êtes en déficit c'est qu'il existe un malaise dans vos entreprises. De nombreuses statistiques et moult graphiques vous permettront de cibler le problème et généralement de trouver une riposte pour accroître vos bénéfices. Par exemple, vous pourrez construire un centre de recherche et de développement afin d'étudier certains produits et donc d'augmenter leurs cotes de qualité. Vous pourrez abriter le public de grandes campagnes publicitaires (presse, télévision) qui feront explorer la cote de la marque du produit concerné. Plus simplement, vous

d'espère que vous entretenez de bonnes relations avec votre banquier car vous allez avoir besoin de lui !



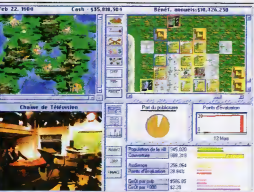
▲ Voilà le fruit de mois de recherches sur un bon produit : la bière !

À l'aide des informations météo fournies par les cartes du haut, vous choisirez l'emplacement de vos fermes.

pourrez baisser le prix d'un produit pour être plus compétitif. En résumé, votre combat consistera à améliorer la qualité de vos produits et à les proposer à des prix intéressants dans le but d'écraser la concurrence et de devenir l'homme le plus riche du monde ! Et si le jeu libre ne vous suffit pas, vous aurez à votre disposition une liste de 17 scénarios (dominer le marché de la couture, atteindre tant de bénéfice en un certain nombre d'années, etc.) qui devraient largement vous combler. Les graphismes restent très sobres (avec des photos di-

gitalisées) et on aurait pu espérer un peu plus d'attraits visuels comme des animations ou des vidéos. On aurait également apprécié que le passage de la souris sur une option rappelle à quoi est liée celle-ci car on se retrouve parfois un peu seul face à cette complexité de jeu. Malgré ces petits reproches, il est indéniable que Capitalism est un jeu vraiment passionnant et très bien réalisé. Les concepteurs ont réussi un petit tour de force : rendre agréable une simulation économique !

Sébastien Tasserre



▲ Si les publicités sont aussi mauvaises que dans la réalité, j'ai peur pour les ventes de mes produits.



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	11
SON	14
ANIMATION	-
DURÉE DE VIE	16

CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

- ✓ Le tutorial.
- ✓ La richesse de jeu.
- ✓ La liberté de décision.
- ✓ Nominations, ni vidéo, ni animation.

Nagé sous les options.

Les plus jolies photos de
charme réunies pour
vous sur CD-Rom



Pour recevoir sur simple demande*
votre CD-Rom Pointphoto volume 11,
composez sur votre Minitel le

3617 Pointphoto

5 57 Ftc la minute

Toutes nos photos sont aussi disponibles sur disquettes !

* Il suffit de nous simplement votre adresse sur le 3617 Pointphoto pour recevoir, chez vous, par la poste, votre CD-ROM de la collection Pointphoto. Il n'y a rien d'autre à payer que le coût de la communication (5 57 Ftc la minute). Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement.

0005A RC 0 391 054 061

The Crow : City of Angels

Le goudron et les plumes

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACCLAIM.

GENRE : BEAT'EM ALL 3D.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : P75, 8 Mo, CD 2x, Win95.

Bide monumental aux États-Unis, la suite de The Crow sort parallèlement sur grand et petit écran (de 14 à 21 pouces) en France. Quant à savoir si le jeu comme le film (surtout le film) connaîtront un meilleur sort chez nous, c'est une autre histoire...

Ce bar désaffecté illustre le soin apporté aux décors et à la réalisation graphique de The Crow en général.



▲ Si Ashe va à l'église, ce n'est pas pour y brûler un cierge mais pour y flamber ses assassins.

V OILÀ SANS doute le premier beat'em all où vous ne risquez pas de mourir, puisque vous l'êtes déjà, mort. Mort mais pas enterré, un mort bien portant en quelque sorte, allergique à l'odeur du sapin et claustrophobe de sarcroït, totalement inadapté à la vie de trépassé. Heureusement pour lui, un corbeau passait par là au moment critique (celui où il écope d'une balle en pleine tête). Très serviable, le corbac avait opportunément le pouvoir de

réussiter ceux dont l'âme ne partait pas en paix. Notre héros revint donc à la vie pour mettre un terme à celles de ses assassins, ce qui pouvait comprendre quelques risques (dont celui de re-mourir sans l'option corbeau) s'il n'avait été définitivement immortel. Ou presque. Ashe (le trépassé) doit en effet tuer pour préserver son immortalité et mener à bien sa vendetta post-mortem. Il y mettra d'ailleurs les moyens : bouteilles de verre, couteaux, battes de base-ball, cocktails Molotov, fusils à pompe, barres à mine, pieds de biche, etc. Armes blanches, à feu ou explosives ne manquent pas. Et comme il ne fait pas le difficile, très rapidement les morts se succèdent, les corps au crime éclatés s'accumulent, les hurlements s'enchaînent. Les auteurs n'ont pas fait dans le détail. Certes, il s'agit d'un Beat'em all, mais transformer le personnage de James O'Barr en un serial killer grîmé en clown triste est

peut être un poil réducteur. Non ? D'autant que la présentation à la Alone in the Dark (décors en 3D texturée, déplacements avec changements de plan de caméra) laissait présager un jeu d'aventure/action et qu'au final on se trouve en présence d'un jeu 100 % baston.

Sans pitié

Il faut avouer que dans le genre, fort peu représenté sur PC (mis à part Time Commando et bientôt Perfect





▲ Ashe peut être fier de lui, il a fait du bon boulot comme en témoignent les deux cadavres derrière lui.

Les frères bonnets rouges ▶ ont une sacrée allonge, alors gardez vos distances et privilégiez les coups de pied aux coups de boule.

À deux contre un, c'est facile ! ▲ Mieux vaut se relever, sinon le gros Bill vous saute dessus à pieds joints.



Weapon, c'est la dèche). The Crow ne démerde pas ; et les fans de la BD étant bien plus rares en France qu'outre-Atlantique, il y a de fortes chances pour que la vision restrictive

Une reprise du rôle tenu par Bud Spencer dans une douzaine de Trinita

du personnage imaginé par O'Barr n'émeuve que deux ou trois pèlerins. Pour revenir au jeu, les mouvements du personnage principal sont nombreux et avec ou sans armes, Ashe ne manque pas de répondre. Un pre-

mier bouton au paddle (ou une touche au clavier) pour les poings, un second pour les pieds, un troisième pour les parades, un quatrième pour ramasser et jeter des objets, un cinquième pour se baisser, un sixième pour courir et vous avez un panel succinct de toutes les actions susceptibles d'être accomplies par le personnage principal. Les boutons Poing et Pied utilisés de pair avec les touches de direction vous permettent de vaner les sévices et ainsi de préférer le coup de boule au coup de pied retourné ou le coup de genoux dans les barres au « mawashiguri ». Ce

Sans être à tomber par terre, les scènes cinématiques remplissent parfaitement leur rôle, consistant à introduire les boss de fin de niveau, à dépeindre le parcours jonché de cadavres du héros et à illustrer les quelques rebondissement scénaristiques.

De la BD aux films

Le support d'une BD culte, la mort de l'acteur principal (Brandon Lee) dans des circonstances troublantes et identiques à celles de son illustre paternel (Bruce Lee), une B.O. Rock qui dépote, il n'en fallait pas plus pour hisser The Crow d'Alex Proyas au rang de film culte. La suite dont est tiré le jeu (sortie le 5 février), mise en scène par Tim Pope avec Vincent Perez (hussard récemment descendu en flèche de son toit) et Mia Kirshner, est lui nettement moins bon. Pour revenir aux origines du mythe, le comics book créé par James O Barr mêle des sources d'inspiration diverses, puisant dans son expérience personnelle (la mort de sa fiancée dans un accident de la route), la poésie (The Raven d'Edgar Poe) ou le rock (le physique de Ian Curtis du groupe Joy Division et d'Iggy Pop, ainsi que les textes de Peter Murphy du groupe Bauhaus). The Crow s'est très rapidement imposé grâce à la noirceur de son scénario et son superbe graphisme noir et blanc.



◀ Les mouvements, comme les attitudes du personnage principal sont très réalistes.

qui est aussi bien car sitôt pénétré dans la taverne de la Cité des Anges, les adversaires pallient et il n'est pas rare de devoir en affronter plusieurs à la fois. Ashe s'avère d'ailleurs particulièrement doué dans sa reprise du rôle tenu par Bud Spencer dans une douzaine de Trinita et exécute à merveille son fameux coup de boule mal-



L'avis de Thierry



Les décors sont soignés, l'ambiance glauque à souhait, les objets contondants, tranchants et explosifs nombreux et variés, mais qu'est-ce que c'est chi... euh, ennuyeux ! Après avoir éclaté une dizaine de fêtes, la routine s'installe et l'on s'aperçoit vite que le fin du fin consiste à se baisser pour éviter les projectiles, bloquer de temps à autre un coup et trouver une arme plus efficace planquée derrière un élément de décor. *The Crow* s'en sort malgré tout grâce au manque de concurrence et à une réalisation très honorable.

Les crânes jonchant le sol sont explosifs et un faux pas peut entraîner une mortelle réaction ▼ en chaîne.



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16	✓ Qualité des décors.
SON	16	✓ Variété des armes
ANIMATION	15	✓ Sanglant !
DURÉE DE VIE	12	✓ Répétitif.

▼ **CONFID. RECOMMANDÉE :**
 Pentium 90, 16 Mo de Ram,
 lecteur CD-Rom double
 vitesse

✓ Déplacements
 ✓ Inertie des mouvements



▲ Un swing désespéré qui n'atteint pas son objectif, comme quoi il faut toujours avoir une batte de base-ball sur soi.

ment assez fidèle au film. Tous les personnages du jeu sont en 3D texturée et possèdent un panel de mouvements satisfaisant. Les séquences cinématiques, loin d'être extraordinaires, dotent malgré tout le jeu d'une ossature scénaristique efficace, quoique superflue. Car ne nous méprenons pas, *The Crow* est un Beat'em all, et par définition un Beat'em all se passe volontiers d'un scénario. Acclaim est parvenu à réunir presque tous les ingrédients du genre : des ennemis nombreux, des boss d'entrée et de fin de niveaux, la possibilité de ramasser les armes oubliées par les adversaires, la présence de passwords entre les niveaux, etc., tout en omettant deux paramètres essentiels : un Beat'em all est très vite poissant en solo, raison pour laquelle TOUS les Beat'em all se jouent au minimum à deux en arcade (Golden Axe, Dragon Ninja, etc.), et doit im-

pérativement être suffisamment varié pour ne pas lasser le joueur. Deux paramètres absents de *The Crow*...

Thierry Falcoz

Le contre-avis de Cedric

Certes, *The Crow : City of Angels* ne gâche pas des cacahuètes à un paquet de M & M's. Reste qu'Acclaim nous sert un soft assez fin qui vous occupera quelques temps. Et même si les coups sont lents et les déplacements fastidieux, l'interface simplifiée, les angles de caméras bien gérés et les graphismes 3D en font un bon jeu de distribution de mortelles. Comparable à *Time Commando* dans son absence de scénario et dans sa succession de pratelage, *The Crow* bénéficie d'une ambiance superbement reconstituée.

INTÉRÊT :



▲ Le coup de pied dans le bide, un classique qui a fait ses preuves et ne vieillit pas.

Wial

Lundi au
Vendredi :
10 heures à
21 heures
Samedi :
10 heures à
18 heures

3615 ALLGAMES*WIAL

APPROXIMATE NOISE

[illegible]

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 31 F → Livraison 24/48 h

PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Ou commander sur www.barnesandnoble.com

avec plaisir
pour vous

Date d'expiration :/...../..... Signature obligatoire :

CAUTION: Do not use

Sega Rally Championship

L'empire d'essence

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SEGA PC.

GENRE : COURSE AUTOMOBILE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : PENTIUM 90, 16 Mo, CARTE PCI.

Enfin ! Sega se décide à adapter sur nos humbles machines la plus réaliste et la plus jouable de ses simulations automobiles, celle qui après le succès de Daytona USA en arcade, lui assura définitivement une place au panthéon des maîtres es simulations.

NON, NON, non et non, Ce n'est pas possible ! Qu'ils foudroyent complètement Sonic le Hérisson passe encore, qu'ils nous massacrent Daytona USA c'est déjà plus difficile à avaler, mais qu'ils ne traitent pas Sega Rally avec les égards dus à un titre de cet acabit, je hurle au scandale ! Une course automobile dont l'animation est saccadée en 640x480 sur un Pentium 120, c'est du déjà vu (voire une constante), mais qu'elle ne soit pas non plus fluide en 320x240... D'autant que Screamer 2, son concurrent direct, l'était - fluide en VGA - et bénéficiait de surcroît de graphismes plus fouillés. Alors, je ne sais pas si l'on doit imputer ce triste état des lieux à une carence de motivation, de compétence ou de temps, mais je recommande chaudement l'anonymat et le port de la cagoule aux programmeurs responsables de cette adaptation. Ceci dit, Sega Rally reste un excellent pro-



▲ Il s'accroche l'enfer ! Mais l'autre a le retourneur, seuls les réflexes permettent d'apprécier sa proximité.

duit et un ajout de taille à la logithèque PC. Sorti en 1994 dans les salles d'arcade nipponnes, puis en 1995 sur Saturn (la console 32 bits de Sega), ce jeu est aujourd'hui encore considéré comme une référence lu-

dique et une simulation de course automobile incontournable tout supports confondus. Sur PC, il n'a rien perdu de sa jouabilité, pour peu que vous ayez une bécane capable de lui offrir une vitesse d'animation supérieure à 8 images/s. Les virages se négocient tout en dérapage et contre braquage ; vos adversaires sont à l'affût de la moindre faiblesse et le challenge permanent, car contrairement à un grand nombre de produits, le fait d'être dépassé n'est pas éliminatoire. Il est toujours possible de rattraper, puis de talonner à son tour les pilotes adverses. Sega Rally fait partie de cette famille de jeux, où le temps compte presque autant que la place, en proposant des Checkpoints à rallier en un laps de temps minimum ainsi qu'une option Time Trial doublée d'un Ghost Mode. Ce mode vous permet de battre vos meilleurs



▲ Notre PC de copiste étant un 486 et le split screen ne fonctionnant apparemment pas sur P90, vous n'aurez pas de photo de split screen.



▲ Un mode Replay vous permet de revoir les meilleures courses sous des angles de caméra variés et dynamiques.



Les voitures sont assez détaillées que les nuages de poussière sont bûclés.

temps en vous mesurant au pire des adversaires : vous, ou plutôt votre ombre. Votre plus belle course est en effet conservée en mémoire et rediffusée en transparence pour vous servir de fièvre. D'autres options vous sont proposées.

Courts-circuits

Un mode Arcade vous permet de concourir sur le circuit de votre choix, un mode deux joueurs d'affronter un adversaire humain en « split screen », un mode Link de relayer deux ordinateurs afin d'affronter de deux à quatre joueurs, ainsi qu'un mode Championnat pour miser sur la durée et avoir accès au circuit caché de Lake Side en terminant au moins neuvième sur le circuit Desert, quatrième sur Forest et bien sûr premier sur Mountain. Et oui, Sega Rally ne propose

que trois circuits (plus le caché), comme Daytona USA et la majorité des jeux d'arcade Sega/Namco. Les deux spécialistes de la simulation automobile en arcade limitent en effet le nombre de circuits de leurs jeux pour libérer plus vite les bornes dans un souci de rentabilité. Cette dimension commerciale n'entraînant pas en compte sur nos bécanes, échappant au sinité de machines à sous (quoique), on se retrouve du coup avec des produits dont la durée de vie dépend entièrement de votre perfectionnisme et de votre volonté d'obtenir les meilleurs temps, et non de la découverte de nouveaux circuits. Sur consoles, ce genre de limitation passe relativement inaperçu, la plupart des courses automobiles étant des adaptations de jeux d'arcade. Mais sur PC les éditeurs nous ont habitués à

L'avis de Thierry



Si Sega Rally a trois étoiles et non pas deux, c'est parce que : 1/je suis gentil, 2/vous possédez un Pentium 166 ou ne renâchez pas à l'idée de devoir jouer en VGA sur un Pentium 120, et 3/vous ne rechignez pas à acheter une simulation automobile ne vous proposant que trois circuits plus un caché... En dehors de cela, l'adaptation de Sega Rally est en tout point fidèle à l'original en ce qui concerne la jouabilité et la maniabilité, contrairement à l'infortuné Daytona USA dont le sort PC fut nettement moins enviable.



flâneries et virages ▲ saupiqués à cheveux sont monnaie courante et l'occasion rêvée de prendre l'avantage.

plus de prodigalité avec une moyenne de six circuits, soit le double de ceux proposés par Sega Rally... Le nombre de voitures offert est également relativement limité, puisque vous n'avez accès qu'à deux modèles de véhicules (trois en comptant le secret) dans deux versions : vitesses automatiques ou manuelles. Malgré ces nombreux défauts, Sega Rally est sauvé par une jouabilité et une maniabilité bien supérieure à la moyenne, même si l'on doit pour l'appêcher posséder un Pentium 166 et jouer au clavier ou au paddle. Le jeu ne gère apparemment pas les bugs Windows 95 rendant impropre l'emploi des joysticks. ■

Thierry Falcoz



▲ La Lancia Delta est conseillée aux débutants, car plus facile à contrôler que la Toyota Celica.



▲ Le mode VGA (320x240) reste stable et surtout accessible aux plus « petites » bécanes (c'est-à-dire aux plus petits Pentium).



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	13

✓ Excellente jouabilité.
✓ Maniabilité.

➤ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 126 en VGA, Pentium 166 en SVGA, 16 Mo de Ram, carte PCI

✓ Que quatre circuits.
✓ P166 minimum en SVGA.
✓ Que du link.

Eradiator

Brothers in armes

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACCOLAGE/EIDOS.

GENRE : DOOM-LIKE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE, ENV. 250 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2 66, 8 Mo, CD 2X.

Ça y est, une première tentative de clonage dukien vient d'être tentée sous l'égide d'Eidos, le même éditeur qui nous avait « offert » Duke Nukem 3D ! Et alors ? Ben disons qu'avec plus de vingt armes disponibles, Eradiator est beaucoup plus violent !



▲ D'accord, je peux regarder mon personnage de profil, mais est-ce raisonnable quand un monstre se profile ?

À côté des armes monstrueuses disponibles dans le jeu, celle-ci fait un peu tap... euh... effrénée ▶



VOILÀ UN TITRE qui annonce clairement la couleur. Dans Eradiator... vous éradiquez. Oooh, théoriquement, vous pourriez faire autre chose, gambader d'un pas primesautier dans les méandres d'univers virtuels, vous êtes libre. Mais là, disons qu'il vaut mieux ne pas faire ami-ami avec les créatures bavieuses et scrutatrices qui hantent la forteresse alien dans laquelle vous vous retrouvez pour... euh, pour... ah oui, sauver l'humanité ! Non, c'est vrai, et votre longue expérience en matière de doom-like

vous l'a confirmé, toute chose visqueuse rencontrée dans une série de couloirs obscurs n'a qu'un seul et unique désir : vous envoyer à la morgue dans un état pitoyable, limite pièces détachées. Telle est la Loi ! Or si vous êtes plutôt d'un naturel conciliant, il ne faut quand même pas vous concasser douloirement les shoubs ! Vous allez donc tracter dans tous les sens... question de principe. Ce scénario tout en finesse ne vous surprend pas vraiment ? Pourtant, Eradiator n'est pas aussi sauvage qu'il y paraît au premier abord

et, sans dire qu'il donne dans une fraîche suavité, il comporte quand même d'authentiques missions (25 niveaux = 25 missions) qui, si elles ne devraient pas vous torturer le bulbe, ajoutent un petit « plus » réflexif au jeu. Vous aurez ainsi à enchaîner diverses opérations de récupération (d'objets), de destruction (matériel), et d'élimination (physique)... d'où parfois quelques phases de recherche à travers les niveaux.

Franchement terne

Rassurez-vous, vous ne serez pas souvent dérangé dans vos investigations, du moins au début du jeu, l'optique des concepteurs ayant été d'augmenter progressivement le nombre de monstres, sans doute pour faire monter chez le joueur un irrépressible sentiment d'angoisse... miasaaraagh ! Non, c'est un rire nerveux, excusez-moi. Ouais parce que, question angoisse, on est quand même très loin de Quake ! Avec des décors tristounets, un mobilier taillé à la hache, des effets de lumière assez fades et des monstres livides, on se croirait presque dans les Joxaux de Gen4. Comme, en plus, Eradiator ne vous propose que du VGA, vous pouvez

Moi en ogre. Parfois, j'aime bien utiliser la caméra pour admirer mes superbes dorsaux.



▲ Quelques mouvements d'échauffement avant l'assaut
Ça va saigner !

immédiatement renoncer à toute aspiration esthétique : ce jeu est moche. Il évite cependant de sombrer dans l'horreur absolue grâce au soin que les concepteurs ont apporté au héros... ou plutôt aux héros. Vous pourrez effectivement choisir entre deux personnages aux caractéristiques (vitesse de déplacement, puissance d'attaque, protection, type d'armes) et aux looks différents : un musculeux, une musculeuse et un ogre (musculeux). Les concepteurs semblent d'ailleurs être très satisfaits de l'apparence des héros puisque la vue est en perspective extérieure par défaut, votre personnage se déplaçant devant vous (armés en huit sprites, comme dans Duke). Reste qu'avec une vision très approximative des cibles potentielles ou passe rapidement en vue subjective, celle-ci vous permettant au moins d'obtenir un curseur de visée.

La caméra cachée

Et il est utile, ce curseur ! Car contrairement à Doom dans lequel le ciblage s'effectuant automatiquement, il vous faudra ici viser soigneusement les monstres et tourelles de garde qui s'opposent à votre progression.

Malgré ce côté un peu fastidieux, l'interface n'en est pas moins confortable même si elle n'offre pas la liberté d'action de Duke (il est possible de sauter mais non de s'agenouiller). On regrette cependant une absence totale d'interaction avec les décors (seules les fenêtres peuvent être détruites, comme dans Hexen), non



▲ Une des armes les plus dévastatrices du jeu : un tir et c'est l'enfer !



▲ A deux contre un, c'est lâche... mais j'ai vu tous les « Clint Eastwood » !

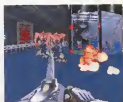
L'avis d'Éric



Pour pouvoir s'éclater comme une bête, est-il important que le joueur dispose d'une énorme panoplie d'armes aux effets spectaculaires ? Est-il essentiel qu'il puisse choisir entre plusieurs persos aux caractéristiques différentes ? Doit-il avoir de vraies missions à accomplir ? Dans tous les cas, la réponse est non. Et même si Eradicator bénéficie de « plus » appréciables, on regrette vraiment que la philosophie « 3D Realms » (liberté d'action et interaction avec les décors) n'ait pas été comprise par ses concepteurs.



▲ La carte du niveau s'accompagne d'un rappel de la mission (et c'est bien).



1, 2, 3...
soit !
Hey toi...
plus proche, je
t'ai vu bouger...
élimination !

► Le ciblage peut parfois s'avérer pénible... mais il est également très précis.

contrebalancée par l'esthétique 3D qu'on retrouve par exemple dans Quake, cette absence classe en effet Eradicator dans les produits d'une époque révolue (Doom et Heretic). En fait, si ce jeu échappe à l'oubli, il le doit à sa dimension multijoueur : huit joueurs en réseau, de nombreuses armes disponibles (plus d'une vingtaine), une bonne architecture des niveaux et un système de caméras mobiles très intéressant pour scruter et leurrer vos adversaires... c'est LE point fort de ce jeu ! ■

Éric Ernaux



INTÉRÊT

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	15

■ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 60, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse

- ✓ Système de caméras.
- ✓ Dimension réseau
- ✓ Missions
- ✓ VGA only.
- ✓ Décors tristounets
- ✓ Interface surannée

Panzer Dragoon

Chaud devant !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SEGA PC.

GENRE : ARCADE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 250 F.

CONFIG. MIN. : P90, Win95, 8 Mo, 50 Mo HD.

Avec la sortie PC de Panzer Dragoon, Sega adapte non seulement l'un des premiers titres de sa console 32 bits, mais également l'un des jeux de tir les plus novateurs de ces dernières années. Évidemment, il faut aimer les jeux de tir.

LES HISTOIRES de dragon l'ado-
re ça. La preuve, je suis allé voir *DragonHeart* alors que tout le monde m'en avait dit le plus grand mal et payé 40 F pour m'infuser une heure et demi durant le sou-
rire de croquer gonimé d'un gallinacé géant en mal d'affection (et non, il ne s'agit pas du portrait-robot de Céline mais bien d'une description du dragon en images de synthèse du film). Et c'est afin d'oublier cette terrible expérience pour les nerfs que je me suis jeté comme une âme en peine sur le test de Panzer Dragoon. Sorti parmi les tous premiers produits de la



▲ À l'intérieur des grottes, de gros scarabées grimpent sur les murs pour vous sauter dessus

Saturn début 95 (au Japon), ce jeu de tir original m'avait alors séduit par son ambiance (devant beaucoup à la collaboration du génial Meibius), ses innovations et la qualité de sa réalisation. Je ne vous cacherais pas que les deux années séparant les sorties console et PC de ce produit ont érodé mon enthousiasme. Dans ce laps de temps, Sega a eu le temps de sortir Panzer Dragoon 2, bénéficiant de meilleurs graphismes et d'une plus grande variété de jeu, et le PC a accueilli bon nombre de jeux de tir, précalculés ou non. Si j'ajoute qu'en plus du poids des années, Panzer Dragoon souffre sur PC d'une animation affligeante et que le jeu semble avoir été programmé par des otaries, vous commencez à vous faire une idée du produit. Oui, il n'est possible de jouer en SVGA qu'à partir du Pentium 166. Non, le jeu ne tourne pas à 25 images/sec. en VGA sur un Pentium 90. Sans être laid en basse résolution, on était tout de même en droit d'attendre une conversion graphiquement égale à l'original, ce qui n'est malheureusement pas le cas. L'introduction par exemple, considérée encore aujourd'hui comme l'une des plus belles jamais créées sur console

32 bits, perd énormément de son charme sur PC avec une pixelisation inexplicable due au format vidéo.

Le plus jouabilité

Malgré tout, le soit reste sympathique grâce à son approche originale d'un genre jugé par beaucoup monotone. Le jeu de tir. Le défaut majeur de ce type de produit se situe au niveau de la jouabilité réduite à sa plus simple expression, se résumant à : « je bouge le viseur à l'écran, je tire ». Les auteurs de Panzer Dragoon ont contourné le problème en dotant le personnage juché sur le dragon d'une grande liberté de mouvements. Il peut ainsi déplacer légèrement sa monture sur les côtés et faire varier son albi-



▲ Ce premier boss, énorme, ressemble vaguement à un galion espagnol volant... À l'abordage !

« You know what...
▼ I'm the hero. »





La longue introduction du jeu met immédiatement le joueur dans l'ambiance et bénéficie d'un style à part élaboré par Moebius, le dessinateur de la série *L'Incal*. On retrouve d'ailleurs dans *Panzer Dragoon* quelques idées tirées d'Arzach, l'une de ses premières bandes dessinées.



tude, sans pour autant lui faire choisir de direction (son destrier étant le seul à connaître celle à suivre) de façon à éviter des projectiles ou des obstacles. Ajouté de son radar, lui indiquant la position des ennemis, il peut également tourner sur lui-même et ainsi tirer dans quatre directions dif-



▲ Ce boss du troisième niveau se transforme en Zébulon une fois sa première jauge d'énergie épuisée.

férentes. Certains nuisibles, comme les vers de sable géants sont en effet de véritables anguilles et ne se contentent pas d'arriver vers vous, d'envoyer deux-trois projectiles, puis de disparaître. Ces sales bestioles s'accrochent et vous harcèlent en creusant des galeries afin de varier leurs angles d'attaque. L'action est ainsi extrêmement soutenue et varie en fonction des ennemis rencontrés, chacun ayant sa tactique favorite. Question armement, vous pouvez soit appuyer plusieurs fois sur le bouton de tir pour envoyer de petits projectiles bleus, soit le maintenir enfoncé afin de locker un maximum d'ennemis et de le relâcher au moment propice afin de libérer de gigantesques rayons ne ratant jamais leurs cibles (ce qui n'est pas le cas des vannes de Fred). L'utilisation de

L'avis de Thierry



J'ai d'abord été déçu par la médiocrité de cette adaptation, la réalisation de *Panzer Dragoon PC* (je devrais plutôt dire « Pentium ») étant au final inférieure à la version Saturn sortie il y a deux ans ! Puis j'ai retrouvé les attraits d'un produit intéressant, dont l'apport au jeu de tir en termes de jouabilité et de liberté d'action est incontestable. Les ennemis sont également variés et originaux, leur animation très correcte, bref tout aurait été parfait si *Panzer Dragoon* avait bénéficié d'une adaptation soignée digne de nos bécasses.



▲ Empruntés à l'univers de Duna, ces vers de sable géants s'avèrent être de vraies anguilles

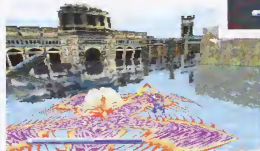
ces rayons provoque d'ailleurs un effet de recul assez spectaculaire. *Panzer Dragoon* comprend en tout sept épisodes articulés autour d'un scénario intéressant et possède une durée de vie relativement limitée. Sans attendre des sommets, ce jeu s'avère donc sympathique pour peu que vous n'ayez jamais joué à sa suite sur Saturn et soyez un aficionado des jeux de tir. ■

Thierry Falcoz

L'effet de recul provoqué par l'utilisation des rayons « à tête chercheuse » est assez spectaculaire ▼



▲ Ce dragon fait une première apparition à la fin de l'épisode 2, dont il constitue le boss, et prend la fuite avant de mourir.



▲ Trois vues vous sont proposées, celle-ci est la plus éloignée et permet de constater la taille gigantesque de certains ennemis.



INTERÊT

GRAPHISME	12	✓ Originalité.
SON	14	✓ Liberté de mouvements.
ANIMATION	15	✓ Variété des ennemis.
DURÉE DE VIE	12	✓ Plus pour le SAGA.
■ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 133, 16 Mo de Ram, 150 Mo d'espace libre sur le disque dur		✓ Réalisation moyenne.
		✓ Durée de vie.

A-10 Cuba !

Le phacochère ailé

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACTIVISION.

GENRE : SIMULATION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

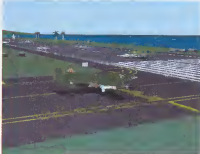
CONFIG. MINI. : 486, 8 Mo, CD 2X.

À l'inverse du très en vogue F-22, on pouvait jusqu'ici compter les simulateurs de cet avion d'attaque au sol sur les doigts d'une seule main. Alors que le Silent Thunder 2 est très tourné arcade, celui-ci joue la carte du réalisme.

ALORS QUE les possesseurs de PC découvrent ce simulateur, il faut savoir que le A-10 développé par Parsoft Interactive écume les moniteurs du Mac depuis un bon bout de temps. En fait A-10 Cuba n'est que l'add-on du premier A-10 Attack !, et on peut s'étonner que les programmeurs de Parsoft aient choisi le produit le moins complet pour leur baptême de l'air sur PC. En effet on ne trouve dans A-10 Cuba ! que quatre missions d'entraînement et 12 missions

La procédure de décollage est très rigoureuse, ainsi que les marquages de la piste d'atterrissage.

▼ Suivez le leader,



▲ L'armement de votre A-10 doit être décomposé en vue externe, et les ailerons comme le gouvernail s'animent avec précision.

de combat, tandis qu'A-10 Attack ! en proposait plus et mettait un éditeur de scénarios à la disposition du joueur. Apparemment, l'incursion de Parsoft dans le monde du PC ressemble plus à une reconnaissance furtive qu'à une attaque en force ! Au niveau de l'avion et de son modèle de vol, on ne trouve rien à redire : ses réactions s'avèrent très convaincantes, et on s'émerveille de la maniabilité de ce fourgon blindé volant, sauf dans les virages sur l'aile où le poids de ce balourd vous remet rapidement en mémoire l'existence des dures lois de la gravité. Le cockpit offre une instrumentation paraît-il aussi fidèle que

possible par rapport à l'original, au point de reproduire des cadrans qui n'ont aucune fonction dans le jeu !

Armé jusqu'ou dents

Le plus impressionnant reste le nombre insensé d'options pour le lancement des armes. Vous pouvez à tout moment déterminer combien de bombes ou de roquettes lancer d'une pression de la gâchette, et sélectionner l'intervalle entre les salves au dixième de seconde près ! Rajoutez à ceci 10 types d'armes différents, dont trois modèles distincts de missiles guidés air-sol Maverick, et A-10 Cuba ! devient une des simulations

Merci Activision...

Il semble incroyable que Parsoft et Activision n'aient pas remarqué le problème de réaction du joystick avant de sortir le jeu. Le plus désolant est qu'un patch corrigeant ce problème existe pour la version anglaise, mais ne soit pas compatible avec la version vendue en France, pourtant elle aussi en anglais intégral... Et pour l'instant, Activision ne prévoit pas de patch pour l'Europe, à moins que la demande ne s'avère « suffisante ». En conséquence, si vous êtes intéressé par A-10 Cuba !, je vous conseille de contacter d'abord Activision, vous assurer qu'il sortiront le fameux patch, et de n'acheter le jeu qu'après ! Vous pouvez les contacter par E-mail à l'adresse « support@activision.com », ou passer par leur distributeur en France, Ubi Soft en appelant le 01 48 18 50 00.

D'accord, on ne voit pas de textures, mais le monde ne manque pas de détails, comme le montre cette ville.



On peut manipuler les boutons du tableau de bord avec la souris. En combat, on préférera la clavier.



les plus précises du moment. Et justement, vous aurez bien besoin de tout cet arsenal, car si le jeu n'offre que 12 missions, celles-ci vous imposent un parcours sans faute digne d'un super héros ! En effet, chaque mission vous assigne de multiples objectifs primaires et secondaires, et ne sera réussie qu'une fois que vous les aurez tous détruits. Ajoutez à cela les inévitables chasseurs en patrouille et les nombreux sites antiaériens à dégommer, et vous comprendrez très vite qu'il faut plus encore que l'épée de héros pour venir à bout du jeu !



▲ La vue padlock vous permet de voir très rapidement autour de vous à condition de ne pas manœuvrer en même temps !



▲ Face aux tanks, le plus efficace reste encore votre bon vieux canon de 30 mm. Rien ne lui résiste !

Surtout que vous n'êtes pas aidé par le système de vue. Vous disposez d'un mode padlock qui vous permet de regarder rapidement dans toutes les directions en vue interne ou externe, mais le manque criant de vues relatives fixées sur un ennemi vous donne peu de chances de survivre à un duel aérien. Moralité, volez très bas, évitez la détection à tout prix, et serrez les fesses ! Vous n'êtes pas seul en l'air, et quelques chasseurs ou autres A-10 alliés pourraient vous prêter main forte, mais vous n'avez aucun moyen de leur donner des ordres. Après de nombreux essais infructueux, la frustration gagne vite le joueur, et on en arrive vite à utiliser les cheats d'invulnérabilité, ce qui est quand même un peu dommage.

Le joystick qui bredouille...

Le pire dans tout ça, c'est que vous n'êtes pas aidé par le joystick pour le pilotage de votre avion. En effet, Parsoft s'est complètement déchargé à ce niveau sur le DirectInput de DirectX,



▲ L'armement comprend des missiles air-air, antiradar, air-sol guidés Mavericks, et autres bombes. De quoi tout faire péter, quoi !

L'avis de Fred



Parsoft ne s'est pas trop fatigué, se contentant d'importer son dernier (et seul) add-on sur PC, alors que vu son prix le joueur serait en droit d'attendre un produit plus complet. D'autre part, le manque d'enthousiasme d'Activision pour mettre son produit à jour en Europe ne joue pas en sa faveur. De plus, si le jeu a pu faire les joies des joueurs sur Mac il y a quelques années, il fait un peu pâle figure face aux simulateurs PC, même ceux sortis il y a un petit bout de temps. Espérons que Parsoft corrige son tir avec Dogfight et A-10 Gulf !



Votre entraînement ▲ se déroule dans le désert, d'où le camouflage adapté. L'attention aux détails se montre partout !

et comme les performances de ce dernier laissent plutôt à désirer, le résultat n'est pas vraiment convaincant. Le joystick au neutre, l'avion dérive continuellement vers la droite ou la gauche, obligeant à des corrections incessantes, la réponse du joystick est généralement hypersensible, et les commandes de pédales sont invisées. Dommage, car techniquement le jeu dispose d'atouts non négligeables. Si les graphismes ne se parent d'aucun effets de texture ou même de Gouraud shading, la vitesse d'animation en SVGA est parfaite et vous permet de le faire tourner sur un 486 haut de gamme. À partir d'un P133, vous pouvez même vous offrir le luxe de l'afficher en 1024x768 ! Finalement, le jeu tourne très bien en réseau, permettant de jouer à huit simultanément, et fonctionne étonnamment bien via Kali sur Internet. Mais cela contrebalance difficilement les nombreux défauts du jeu. ■

Frédéric Marié



INTÉRÊT

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	12

- ✓ Bonne animation.
- ✓ Modélisation de l'A-10.
- ✓ Problèmes de joystick.
- ✓ Seulement 12 missions.
- ✓ Pas de vues relatives.

► **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
Pentium 133, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

HUYGEN'S DISCLOSURE

AVENTURE
sur PC CD-ROM
édité par MICROFORUM



Le moins que l'on puisse dire est que Huygen's Disclosure ne brûle pas par son originalité puisque vous allez devoir découvrir ce qui est arrivé à un vaisseau de votre flotte envoyé sur une planète inconnue et qui observe un inquiétant silence radio. Rajoutez à cela un graphisme en 256 couleurs inégal selon les tableaux, une interface compliquée et peu pratique, un héros atteint de nanisme qui transporte d'immenses objets, et des puzzles à se demander s'il ne faudrait pas ressusciter Einstein pour l'occasion et vous aurez un programme qui se veut révolutionnaire mais qui ne l'est pas.

JEU DE PLATES-FORMES
sur PC CD-ROM
édité par MICROFORUM



Il est sûr que les p'tits gars de Microforum ont choisi avec soin le titre de ce jeu. Parce que pour vous prendre la tête, ce jeu risque de vous la prendre vraiment. Avec un système très précis et très pratique de direction (souris + clavier), vous allez diriger votre ch'ti bonhomme à travers tout une multitude de plates-formes toutes plus labyrinthiques les unes que les autres. Tout cela pourrait être bien classique. Mais la vue en 3D subjective qui vous laisse admirer tout à tour le dos, le haut du crâne ou le fond du pantalon de votre personnage selon que vous bougez ou non la souris, ajouté à des am-

SOULTRAP



biances diverses et réussies font de Soultrap un jeu original. Malgré tout, une difficulté très mal gérée et des graphismes un peu pauvres viennent gâcher la grosse prise de tête bien pêchue que nous prometait ce jeu. À travers des niveaux très orientés vers la science-fiction, l'ésotérisme, la mer (sic ?) ou encore la mort (re-sic !), vous shooterez bon nombre de cibles mouvantes en sautant partout sans vous fatiguer, un peu comme un gros lutin Wonder pétant la santé. Le tout donne un soft désagréable pour les nerfs, bien sympo pour nos neurones et à découvrir pour son originalité.

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS

Recevez

GEN 4

Abonnement
1 an

290 F
au lieu de 418 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Recevez

GEN 4

Abonnement
6 mois

149 F
au lieu de 228 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Bon ou photocopie

à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) 290 F (étranger & Dom-Tom 370F)
☐ Abonnement d'essai 6 mois 149 F (étranger & Dom-Tom 208F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire : Exp. :

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

Date : Signature :

LA PREMIERE CONSOLE 64 BITS DU MARCHE

OFFRE
EXCEPTIONNELLE
DE LANCEMENT

Reçois rapidement, et en avant-première, ta Nintendo 64

ENFIN
DISPONIBLE EN
FRANCE



La Nintendo 64 est la première console 64 bits du marché. Elle est conçue pour l'ergonomie et le plaisir.

OFFRE
EXCEPTIONNELLE
La Console + 1 Manette

479F

+ 3 fois 479 F = frais de port (appeler à la dernière manœuvre)
Soit au total : 1916 F + frais de port
Ou au comptant : 1916 F + frais de port.

LE KIT
NINTENDO 64

La Console
+ 1 Manette

599F

+ 3 fois 599 F = frais de port (appeler à la dernière manœuvre)
Soit au total : 2396 F + frais de port
Ou au comptant : 2396 F + frais de port.



Paye
en 4 fois
sans frais.

Nintendo®

La première console 64 bits du marché ! Livrée avec une manette révolutionnaire spécialement étudiée pour la navigation en 3 dimensions (joystick 3D incurvé).

Déjà 9 Jeux
Disponibles

Mario 64	479F
Starwars	479F
Pilowings 64	499F
Avok	549F
Wave Race	499F
Nortal Kombat Trilogy	499F
Soccer (Konami)	499F
Ninja Instinct Gold	499F
Cruisin USA	499F

BON DE COMMANDE

A Retourner à CYBER-DISCOUNT,
32, Rue de Paisy - 75013 Paris

- ☐ Je désire recevoir 1 Console NINTENDO 64 + 1 Manette. Je paierai en 4 fois sans frais, soit 4 x 479 F + 59 F de frais de port. Je joins ma première manœuvre de 479 F. Je vous contacte ensuite par l'organisme prestataire pour les prochaines manœuvres.
- ☐ Je désire recevoir 1 Console NINTENDO 64 + 1 Manette. Je préfère payer comptant. Je joins mon règlement de 1 916 F, soit 1 916 F + 59 F de frais de port.
- ☐ Je désire recevoir LE KIT NINTENDO 64 soit, 1 Console + 1 Manette + Mario 64. Je paierai en 4 fois sans frais, soit 4 x 599 F + 59 F de frais de port. Je joins ma première manœuvre de 599 F. Je vous contacte ensuite par l'organisme prestataire pour les prochaines manœuvres.
- ☐ Je désire recevoir LE KIT NINTENDO 64 soit, 1 Console + 1 Manette + Mario 64. Je préfère payer au comptant. Je joins mon règlement de 2 454 F, soit 1 916 F + 479 F + 59 F de frais de port.

<input type="checkbox"/> Je désire recevoir d'autres jeux N64		
TITRE	P.U.T.T.C.	Qté

Je possède une console : ☐ PlayStation ☐ Saturn ☐ N64
Je joint impérativement mon règlement de _____ F, par :
☐ Chèque ☐ Mandat lettre (à adresser à CYBER-DISCOUNT)
☐ C.B.N. _____ Expire le _____

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Tél. (facultatif) : _____

Signature _____
CYBER-DISCOUNT

dur



▲ Windows 95 permet une visualisation de l'espace disponible.

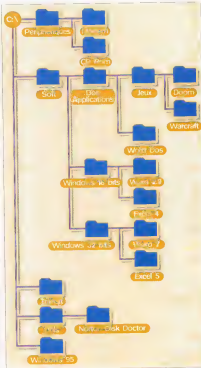
droit de la souris sur l'icône du fichier et un coup d'œil dans l'option « propriétés » devrait vous éclairer. Par ailleurs, si vous avez installé l'option « aperçu rapide », vous pourrez lire vos fichiers à condition qu'ils soient issus d'une application Microsoft (sans lancer le logiciel) qui l'a créé. La chasse continue avec les anciennes versions des fichiers de configuration. Lors des installations d'applications ou de matériel, il arrive que lesdits fichiers soient modifiés. « L'autotracé bat, le config.sys et le Wininit » le sont fréquemment. En général, le programme d'installation se contente de les recopier en changeant l'extension (les trois dernières lettres après le point). Du coup, après quelques installations, on se retrouve avec une multitude de fichiers inutiles. Même, sauf pour les fichiers munis de l'extension « .Dos ». Sous Windows 95, se sont en effet, ceux qui permettent un retour provisoire à l'ancienne version de Dos.

Un peu de technique

le plateau d'un disque dur ressemble à une galette avec des pistes concentriques divisées en minuscules secteurs. Le secteur est la plus petite partie du disque. Il occupe 512 octets. Sur la piste 0, située le plus à l'extérieur, se trouve le secteur de boot et la FAT. Le premier premier au système

de démarrer sur le disque dur, tandis que la seconde pointe sur l'adresse des fichiers. En effet, la machine n'enregistre pas un fichier d'un seul tenant. Elle le découpe et le range, ainsi tronçonné, dans les secteurs. Pour retrouver les morceaux, le système mémorise l'adresse des secteurs dans la FAT. Sur un disque propre, le système utilise des secteurs contigus. Mais, au bout d'un moment, à force de copier, de déplacer ou de supprimer des fichiers, le disque se retrouve avec des trous, qu'il n'aura de cesse de combler avec les nouveaux enregistrements.

Du coup, un fichier peut commencer au milieu du disque, continuer sur deux secteurs vers les 2/3 du support et le reste vers la fin. Pour relire les informations ainsi disséminées, la tête de lecture est contrainte de se déplacer beaucoup. Ces opérations augmentent le temps d'accès à l'information. C'est la fragmentation. Peut-être avez-vous déjà entendu dire que les disques durs de grande capacité se remplassaient plus vite que ceux de petit volume. Dans une certaine mesure, c'est vrai. Mais seulement si on gère des fichiers de quelques Ko. Sur les premiers disques durs, sous Dos, chaque entrée de la FAT, ou table d'allocation, pointait sur un secteur. Malheureusement, ce système limitait la capacité du disque dur à 32 millions d'octets, soit une trentaine de Mo. Pour augmenter la capacité des disques durs, on a créé les clusters, qui sont, en fait, des groupes de secteurs. Puis, on a fait en sorte que la FAT pointe sur ces clusters. Ainsi, de 30 à 127 Mo, un cluster regroupe 4 secteurs, soit 4x512 octets = 2 Ko. De 128 à 255 Mo un cluster regroupe 8 secteurs, soit 4 Ko. De 256 à 512 Mo un cluster regroupe 16 secteurs, soit 8 Ko. De 512 à 1 024 Mo un cluster regroupe 32 secteurs soit 16 Ko. Et, enfin, de 1 à 2 Go, un cluster regroupe 64 secteurs, soit 32 Ko. Le problème c'est qu'en augmentant la taille des clusters on augmente parallèlement la taille minimum d'un fichier enregistrable. En effet, si on travaille un petit



fichier texte, de 1 Ko, soit un texte d'environ 1000 caractères, il occupe environ 2 secteurs sur le disque. Or, pour la FAT, qui pointe désormais sur un cluster, si la taille du fichier est inférieure à la taille du cluster, elle considérera quand même que la totalité du cluster est occupée.

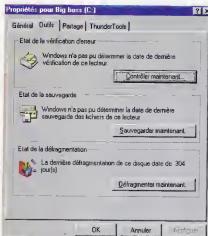
En pratique, avec un disque de 1,2 Go, le cluster occupe 64 secteurs, soit 32 Ko. Avec notre exemple, le fichier de 1 Ko occupera, en réalité, 32 Ko sur le support. Un utilisateur qui ne travaille qu'avec des petits fichiers à donc tout intérêt à partitionner son disque pour obtenir un volume de 1 Go et un autre de 200 Mo, sur lequel il enregistrera ses travaux. En effet, le cluster étant alors de 4 Ko, la perte d'espace est ainsi minimisée.

Partitionner son disque dur revient à en diviser la capacité totale en deux, voire plus. Ainsi un disque de 2 Go pourra être découpé en une partie de 1 Go, et deux autres de 500 Mo. Chaque partition ainsi créée se verra attribuer

Un modèle d'organisation qui en vaut un autre. À suivre.



▲ Dans le panneau de configuration, option « ajout/suppression de programmes », pour voir ce que l'on peut désinstaller proprement.



▲ La défragmentation reconstitue la suite des fichiers et assure un temps d'accès plus rapide à l'information.

► une lettre de lecteur. Cette manipulation s'effectue, sous Dos, grâce à Fdisk et avant le formatage. L'utilisation de cet utilitaire revient à faire le deuil de son disque dur dans sa version actuelle. Donc, prudence. Le principe de fonctionnement est simple. Pour le cas où l'on possède plusieurs disques, on choisit celui sur

lequel on souhaite travailler. Il est défini par un numéro. Le 1 est le disque C:\. On divise en indiquant le pourcentage souhaité pour chaque partie. Enfin, on active la partition bootable avant de formater chaque partie.

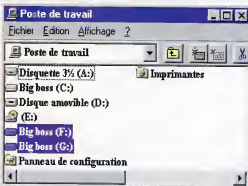
Vous n'êtes pas seuls

Par chance saint Bilou est prévoyant. Windows dispose d'un certain nombre d'utilitaires dont un pour la défragmentation. On y accède par la fonction « propriété » du disque dur. À faire régulièrement pour retrouver une rapidité d'accès de bon aloi. Dans le menu démarrage, option rechercher, on trouve les fonctions de recherches. Il suffit de taper le nom du fichier disparu. Pour peu que la recherche s'effectue sur « C:\ » en incluant les sous-répertoires, tout le disque dur sera balayé. Sous Windows, les logiciels que vous installez, même pour cinq minutes, laissent des traces un peu partout, sur le disque dur, le dossier « System », les fichiers d'initialisation de Windows et la table de registres. Bien entendu, le simple effacement du dossier contenant le logiciel devenu indésirable ne s'avère pas suffisant. À force d'installations successives et de désinstallations antérieures et partielles, le système finira par planter de plus en plus souvent. Avec les logiciels conçus pour Win95, il devient possible de désinstaller depuis l'option « ajout/suppression de programme », dans le panneau de configuration. Une fois lancé, l'uti-

litaire vous guide. Tout d'abord, il liste les logiciels qu'il est en mesure de traiter. Sélectionnez celui qui est à éliminer. Un message vous demande une confirmation et vous informe du caractère définitif de la manipulation. Encore une validation et le tour est joué. Malheureusement toutes les applications ne peuvent être ainsi traitées. C'est justement pour pallier aux insuffisances de Windows qu'un certain nombre de produits qui regroupent et affinent les fonctions présentes sous la célèbre interface, ont été développés. Ainsi, les logiciels de désinstallation ont pour objectif de vous simplifier la vie en vous guidant dans les procédures. On peut ainsi supprimer des logiciels sans même savoir comment était le système avant l'installation. Les programmes vont proposer une liste de fichiers à effacer, et modifient automatiquement la base de registres. De même, ils traquent les fichiers temporaires aux noms hétéroclites, les doublons. En les supprimant, le disque dur peut être soulagé de plusieurs Mo. Norton Disk Doctor, comme son nom l'indique, répare les bobos, petits et gros, des disques durs : défragmentation, focalisation et traitement des secteurs défectueux ou récupération de fichiers effacés accidentellement ou partiellement endommagés. Dans les deux cas, d'autres produits existent, avec des fonctions, une efficacité et des prix divers. ■

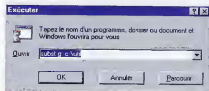
Bruno Gassier (Docteur Mo)

Un répertoire comme un disque dur



Cette ligne tapée en direct attribue une lettre d'unité logique ► à un répertoire qui se comportera dès lors comme un disque dur.

On peut encore faire mieux. Sous Windows\Command, il existe une commande qui permet d'associer une lettre d'unité logique à un répertoire. J'en vois qui froncent un sourcil interrogatif. Mais qu'est-ce qu'il dit Doudou, dit donc ? Il dit que le répertoire « Transit » peut être reconnu comme un disque dur et se voir attribuer une lettre d'unité comme « F:\ ». Cette manipulation peut s'effectuer en dynamique, dans la boîte Exécuter du menu « Démarrer ». Tapez : « Subst f: c:\transit », puis validez. C'est tout. Vous disposez dès lors d'un lecteur virtuel supplémentaire. Reste la possibilité de confirmer cette option de manière transparente et automatique, à chaque démarrage de la machine, en incluant cette ligne dans « l'autoexec.bat ».



ACHETEZ, VENDEZ, ECHANGEZ vos CD ROM 30 à 80 % moins cher que les jeux NEUFS

LA NOUVELLE BOUTIQUE DU JEU D'OCCAZ.
NOUS REPRENONS TOUS LES CD ROM...

LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT



LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANT PREMIERES



LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO



5 SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT



3615 CYBERVISION : 24/24 H, 1000 Références Dispo

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition

COMMANDEZ et REGLEZ en CB au 01 43 14 04 49



Je commande et retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envoi sous plus discrets

Nom Prénom
 Adresse
 Code postal Ville
 Règle par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :
 Date : / /

PRODUIT	PRO	PRIX
FRAIS DE PORT		30 Frs
TOTAL		GRATUIT

Multiscan 100 SX

LE NOUVEL écran 15 pouces Multiscan 100 SX de Sony, dispose d'une image lumineuse, contrastée et parfaitement nette sur toute sa surface. Le Multiscan 100 SX est pourvu d'un tableau de bord composé de huit boutons, marche/arrêt compris. Sept se répartissent donc comme suit : trois sélectionnent les fonctions tandis que les quatre autres assurent les réglages desdites fonctions ainsi que la luminosité et le contraste. Les paramètres, du Sony sont particulièrement complets, quoi que pas toujours intuitifs. Explication. Par exemple, si l'écran dispose d'un

réglage de rotation, celui-ci n'est accessible qu'en maintenant le bouton de centrage durant trois secondes. Pas vraiment compliqué me direz-vous, mais difficile à découvrir sans le secours de la documentation. Encore un

bon point : bien qu'elle soit multilingue, cette dernière est fort bien faite. Cela dit, l'utilisateur dispose de réglages de taille, de centrage, de traçages et de coussinets. Accessoirement un « reset », accessible avec une pointe de crayon, permettra de retrouver les paramètres originaux. On s'ennuie certes bien vu un calibrage des couleurs, mais, bon, le Multiscan 100 SX n'est pas à proprement parler un moniteur destiné aux professionnels. Reste que si l'écran est conçu pour monter jusqu'à 1024x768, mais dans cette résolution, l'image manque un peu de stabilité. Enfin, le Multiscan 100 SX est doté d'un tube Triniton, est compatible Windows 95, conforme aux normes sur les économies d'énergie et la limitation des rayonnements électromagnétiques ■

B.G.



CONSTRUCTEUR : SONY.

GENRE : ÉCRAN 15 POUCES.

NOTE : ★★★★★★

PRIX : MOINS DE 2 700 F.

Phazer Pad

IL SEMBLE venu d'une autre planète, celle des consoles. Ressemblant comme un frère au pad de la PlayStation, le Phazer Pad de chez Thrustmaster possède, outre ses deux boutons Start et Select, quatre boutons sur le dessus du Pad, deux boutons et deux gâchettes à l'arrière et, chose originale, une molette de gaz ! La croix directionnelle, en gomme souple, mais résistante, offre une précision excellente, plus encore que celle du pad PlayStation. Le Phazer Pad se branche sur le port Joystick et s'interface entre votre clavier et votre unité centrale. Pourquoi cette double connexion ? Mais tout simplement parce qu'en plus d'être évidemment utilisable comme joystick classique, le pad est programmable :

boutons et directions peuvent être déclarés comme touches clavier sous Windows 95 et Dos, par une interface logicielle aisée d'emploi sous les deux systèmes d'exploitation. Et pour les fainéants, des dizaines de configurations pour des jeux courants sont pré-établies, et bien d'autres sont disponibles sur le site internet de Thrustmaster (<http://www.thrustmaster.com>). Si vous possédez un doubleur de joystick, vous pouvez brancher sur votre PC adoré deux Phazer Pads, qui tout deux garderont leurs fonctionnalités de programmation. Alliant à la perfection ergonomie, tant physique que logicielle, le Phazer Pad peut se targuer d'être le meilleur des périphériques pour les jeux d'arcade PC existant actuellement. Comme quoi la copie a du bon, surtout si elle possède des atouts que l'original n'a pas. ■

Chipster



CONSTRUCTEUR : THRUSTMASTER.

GENRE : PAD.

NOTE : ★★★★★★

PRIX : MOINS DE 400 F.

Systèmes H.O.T.A.S.

Libérez-vous du clavier

Pour les amateurs de combats aériens ou spatiaux, rien n'est plus difficile que de taper une combinaison de touches alors que vous êtes engagé dans une mêlée furieuse. La solution est pourtant simple, quoiqu'onéreuse : investir dans le H.O.T.A.S. !

NON, LE H.O.T.A.S. n'est pas une action en bourse, ni une formule capillaire magique, mais tout simplement la définition anglaise d'un type particulier d'instruments de pilotage : Mains sur la Manette de Gaz et le Joystick (soit Hands On Throttle and Stick). Bon, comme H.O.T.A.S. signifie un rien plus harmonieux que M.S.I.M.D.G.E.L.J., on va peut-être en rester à l'abréviation anglaise pour y faire référence... Le système H.O.T.A.S. équipe aujourd'hui tous les chasseurs modernes, et même les postes de pilotage des avions de ligne. Les habitués du clavier peuvent se demander si ce genre de maïos en mérite vraiment

Pour une solution plus économique, le F-16 Fighterstick peut se contenter d'un pédalier, comme ici
▼ Le CH Pro Pedals.



▲ La base d'un système H.O.T.A.S. programmable, le CH Pro Throttle et le F-16 Fighterstick.

l'investissement, mais un système H.O.T.A.S. procure de nombreux avantages : les boutons sont différenciés et donnent à l'utilisateur des impressions tactiles distinctes. Du coup, avec un peu de mémoire et d'entraînement, vous pouvez obtenir des options aussi vitales que les changements de vue, la gestion d'un radar ou l'activation des contre-mesures tout en continuant de piloter, et sans même quitter l'écran de vue ! D'autre part, le fait d'utiliser un pédalier, une manette de gaz et un joystick séparés vous donne un niveau de contrôle accru pour des avions à hélices ou des hélicoptères. Essayez de faire du rase-mottes à 100 knts (nœuds par heure) dans AH-64D Longbow uniquement à l'aide d'un joystick à deux boutons et du clavier, et vous comprendrez immédiatement de quoi je parle ! Seul défaut, et de taille, ce genre d'investissement n'est pas anodin. Pour un système complet vous ne vous en ti-

rez pas à moins de 1 500 F. et pouvez grimper jusqu'à près de 4 000 F. Ça calme, et pour cette raison nous allons proposer différentes solutions selon les budgets, si du moins vous pouvez résister à la tentation !

Que choisir ?

Dans le domaine des systèmes H.O.T.A.S. seuls Thrustmaster & CH Products proposent un choix complet. N'hésitons pas les punis pris. Nous écarterons donc Thrustmaster pour plusieurs raisons : plus complète et réaliste sa gamme est aussi plus complexe à programmer, et beaucoup plus chère que son équivalent chez CH. Une configuration « top niveau » revient à près de 2 500 F chez CH contre 4 000 F chez Thrustmaster ! Les produits de ce dernier sont donc à réserver aux passionnés, limite fous furieux... Mais même chez CH, il ne faut pas acheter n'importe quoi. La base de tout système H.O.T.A.S. est

de disposer d'un élément programmable, et dans cette catégorie CH ne propose que deux produits : le CH Pro Throttle et le F-16 FighterStick. Sur tout, évitez le CH Throttle, cette manette de gaz n'est absolument pas programmable, et si un jeu ne supporte pas ses fonctions additionnelles, ses boutons feront surtout office de décoration... Le CH Pro Throttle représente en fait la base la plus versatile, car combiné à un autre joystick de la gamme CH, quel qu'il soit, vous pouvez programmer les boutons de ce dernier à partir de la manette de gaz. À moins que votre banque ne vous mette le dos au mur, évitez surtout de mélanger des éléments de différentes marques, car dans ce cas la compatibilité n'est jamais à 100 % assurée !

Émuler le clavier

Que ce soit la Pro Throttle ou le FighterStick, le mode de programmation est le même, et s'avère très simple d'emploi : vous assignez à chaque bouton poussoir et bouton quatre positions, une combinaison clavier particulière qui peut se limiter à une simple touche comme à une combinaison complexe activant plusieurs fonctions simultanément. Vous pouvez ainsi assigner à vos boutons des fonctions comme descendre/remonter le train ou effectuer des panoramiques en vue externe. Puisque basé sur les touches du clavier, ce système de programmation est compatible avec absolument tous les simulateurs de vol, anciens ou à venir, et de nombreux exemples allant de Red Baron à EF 2000, en passant par Wing Commander, pourront vous guider dans vos premiers tâtonnements. Avec un peu d'expérience, vous serez capable de programmer et tester vos propres configurations en moins d'une heure et quelque peu standardiser vos commandes entre différents simulateurs, en assignant par exemple les commandes de vue, de contre-mesures ou de radar de préférence à tel ou tel bouton. Ensuite, il ne reste plus qu'à charger votre programme en résident dans



la Pro Throttle. Le bonheur, quoi ! Malheureusement, tout n'est pas encore rose : d'une part CH propose une installation logicielle française de la Pro Throttle qui vous donne un manuel... en italien ! Et comme l'interface de programmation reste en anglais, autant se cantonner à la version anglaise intégrale, le temps qu'ils se rendent compte de cette bavure. D'autre part, l'interface plante allégrement sous Windows 95, ce qui peut poser des problèmes pour des jeux fonctionnant uniquement sous ce système d'exploitation. Il faut alors aller sous Dos, programmer votre système H.O.T.A.S., revenir sous Windows 95, le tester, retourner sous Dos pour d'éventuelles corrections, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous soyez satisfait ! Du point de vue convivialité, on a connu mieux, et CH ne semble toujours pas décidé à sortir une interface de programmation sous Windows 95. Ils seront pourtant bien forcés de s'y résoudre, un jour...

Quel H.O.T.A.S. pour quel prix ?

Ça y est, vous êtes conquis, et vous vous demandez comment vous avez pu vivre sans auparavant. Reste à savoir ce que vous êtes prêt à déboursier pour votre système H.O.T.A.S., et pour quel nombre de fonctions. La solution la moins onéreuse reste le FighterStick, qui offre 20 fonctions par quatre boutons poussoirs et quatre boutons 4 fonctions. Mais c'est tout, et n'essayez pas de le coupler à un CH Throttle, ce dernier n'est pas programmable à partir du FighterStick. Mais comme celui-ci intègre une molette des gaz sommaire, il ne reste plus qu'à le raccorder à un pédalier, et vous disposez d'une solution complète allant d'environ 1 300 F

avec les CH Pedals à 1 600 F avec les CH Pro Pedals. Entre ces deux pédaliers, lequel choisir ? L'avantage des Pro Pedals tient juste dans l'écartement plus important entre les deux pédales et la possibilité de combiner un mouvement rotatif et latéral simultané pour chacune. C'est très mignon ça, mais seul Fighter Duel supporte cette fonction. D'autre part, les Pro Pedals semblent poser des problèmes de compatibilité avec certains jeux de voiture, comme GP2 par exemple. À mon avis, autant sauver 300 balles avec les Pedals, qui s'avèrent aussi solides et dont l'écartement moindre entre pédales ne pose pas de vrais problèmes. Pour un système complet, autant choisir les CH Pedals, la CH Pro Throttle et un joystick de la gamme. Quitte à approcher alors les 2 000 F, autant prendre le F-16 CombatStick, qui ajoute 14 fonctions aux 20 fonctions programmables sur la Pro Throttle. Avec 34 fonctions, vous avez alors de la marge ! Sinon, vous pouvez rajouter environ 250 F pour coupler votre Pro Throttle à un FighterStick, pour un total de 40 fonctions. Il est vrai que le FighterStick est le plus robuste et dispose d'une base plus large, mais vous ne disposez de plus de boutons 4 fonctions que de boutons poussoir, ce qui n'est pas du goût de tout le monde. De plus, la poignée du FighterStick est un peu plus grande que celle du CombatStick, et il faut une sacrée patte pour accéder aisément aux boutons les plus hauts. À vous de voir, mais gardez bien en tête que si jamais vous essayez un système H.O.T.A.S., vous risquez de rester accroché aux manettes !

Frédéric Marié (dit P.O.K.A.)
H.O.T.A.S.)

Probablement ▲ le meilleur rapport qualité/prix (environ 2 000 F, quand même...), un ensemble comprenant la CH Pro Throttle, le CH Pedals et le F-16 CombatStick, pour un total de 34 fonctions programmables.



▲ L'interface de programmation pour les systèmes CH Products, simple d'emploi... mais seulement sous Dos !

CH Products Force FX

Le joystick à sensations

Le moniteur vous donnait la vue, vos enceintes le son, et maintenant CH Products apporte au joueur une troisième dimension avec les sensations tactiles produites par son nouveau joystick, le Force FX. Mais son prix le cantonne aux fanatiques de matos high-tech !

L'ENGIN à peine déballé, ce joystick en impose d'emblée : la base est tout simplement énorme, plus large que tout ce qui s'est fait jusqu'ici, il vous faudra préparer un espace (j'allais dire, de travail...) en conséquence sur votre bureau ! Il faut dire que cette base loge les deux énormes moteurs qui vont donner du fil à retordre à votre poignet. Apparemment, on a affaire à du solide. Le stick lui-même est la copie conforme du CombatStick du même constructeur, offrant ainsi 14 boutons, qui seront programmables si vous le raccordez à une manette de gaz comme la Pro Throttle. L'installation ne pose pas trop de problèmes, mais le Force FX requiert un port-série en plus d'une prise joystick, ce qui posera des problèmes aux possesseurs de modems externes ou autres périphériques utilisant le deuxième port-série. Au niveau logiciel le Force FX se vend avec une démo qui permet d'apprécier les réactions du Force FX, et un programme permettant théorique-



ment d'affecter une résistance progressive au joystick dans vos simulateurs préférés. Théoriquement, car les premiers essais n'ont pas donné de résultats probants... A priori, il faudra plutôt compter sur le bon vouloir des éditeurs pour inclure les effets du Force FX directement dans leurs jeux, et pour l'instant le choix s'avère assez limité. Un patch permet de le faire reconnaître dans Descent 2 (on se

demande avec quoi ce jeu n'est pas compatible, décidément !), mais ses effets se limitent à vous donner une bonne secousse chaque fois que vous heurtez un vaisseau ennemi. D'autres patches permettent aux possesseurs de Jetfighter 3 et Silent Thunder 2 de ressentir le staccato du canon et les secousses provoquées par les tirs de missiles et autre DCA, mais une fois l'effet de surprise passé, on reste quand même un peu sur sa faim. En fait, Fighter Duel de Phlags Media est le seul simulateur qui permette pour l'instant de ressentir une pression accrue quand vous tentez des virages à grande vitesse et le tremblement annonciateur d'un décrochage imminent. Malheureusement, le jeu lui-même n'est pas très inspirant, et trouve essentiellement sa raison d'être en jeu réseau ou via Internet. Et là on en revient au problème des possesseurs de modems externes... pour eux ce sera fromage ou dessert !

En fait le Force FX n'a commencé à dévoiler ses possibilités qu'avec Tie Need for Speed SE. Là, le joystick vous promène dans tous les sens au moindre dérapage et à chaque collision, dégageant une force réellement surprenante. Il se met à vibrer dès que vous roulez sur l'herbe ou le gravier et à pleine vitesse il vous oblige à appliquer une force conséquente pour prendre un virage. On s'y croirait presque ! Presque, car en fait il convient beaucoup plus à des simulateurs de vol qu'à des courses de voitures. Malgré tout, cette première expérience a permis de révéler un fort potentiel. Ceci dit, un tel investissement mérite réflexion, et il convient peut-être d'attendre qu'il soit pleinement exploité dans les simulateurs à venir, comme Red Baron 2 par exemple. ■

Frédéric Marié



CONSTRUCTEUR : CH PRODUCTS.

GENRE : JOYSTICK.

NOTE : ★★★★★

PRIX : MOINS DE 1350 F.

[illegible]

SPYCRAFT



VOUS LE demandiez, vous le réclamiez, les yeux humides d'avoir trop pleuré, il répond à votre appel. Sa grandeur Solouce, Dieu de la dépatouille, a décidé de vous combler de joie en ce mois de sports d'hiver et autres brisures de membres moteurs. Alors, où sont les camions entiers de lettres de fidèles qui inondent sa grandeur ?

Bougez pas j'arrive

Accédez à votre Intelink puis le Comlink pour lire vos messages. Fermez-le. De Washington, allez à la ferme. Regardez ce que Milkovsky a sur son bureau puis regardez les photos. Il a l'air gentil, non ? Bon, après vous avez droit à un discours, vous devez cliquer sur votre Image Analysis. Regardez à gauche. Accédez à l'Image Analysis et cliquez sur l'espèce de bagnole naze marion. Faites un gros plan puis le point avec votre OCE. Le numéro de la plaque est... je vous le donne vraiment ? Bon, O.K., c'est 2GX368. Faites votre rapport. Accédez encore à l'Image Analysis puis superposez les deux tofs. Il y en a... ça aussi je dois vous le dire ? Bien, il y a six tanks. Allez à la Zone. Shootez les câbles une à une en allant toujours tout droit. Au second volet, n'oubliez pas de prendre l'espèce de



machin chose par terre quand vous voyez un transmetteur radio. Tiens, le ch'ti Bruce est mort. Pas de bol.

Je suis le meilleur

Refaites l'opération Intelink puis Comlink pour vos nouveaux messages. Allez à Washington voir Langley. Allez aux bureaux de la DCI puis chez Thorn. Activez le KAT et faites le zoom sur le bâtiment à gauche, près d'un arbre. À une fenêtre, vous verrez le pas bô méchant. Trouvez les impacts de balles sur le mur du meeting et tracez la trajectoire entre le méchant pas bô et son méfait. Activez le Mix & Match et faites son portrait-robot. Pour les plus nuls, il s'appelle machin Harmonica bidule Philips. Faites votre rapport et recevez un nouveau message. Accédez à l'identification des armes. L'arme est absolument silencieuse et ne laisse aucune balle. C'est un PEG (Pulse Electric Gun) et les munitions, des needle pack. Faites votre rapport et recevez un message.

Je suis le plus intelligent

Faites le chemin Washington-Langley-DCI-votre bureau. Sur votre PC d'une marque dont je tairai le nom puisqu'ils ne veulent pas m'en envoyer un gratos contre un peu de pub, cliquez sur le Model de Sécurité. Regardez les activités douteuses du Dr Cohen. Regardez son dossier. Il est claustrophobe et n'utilise jamais les ascenseurs. Cliquez sur l'ascenseur du 24e jour et activez le Mix & Match. Le glands se révèle être Allen

Wayne après portrait-robot. Faites votre rapport.

Lisez le message et regardez à nouveau l'emploi du temps du Docteur Cohen. Cliquez sur le téléphone du 2 et du 22. Faites une étude vocale en isolant la voix de la pétasse. C'est Ying Chungwang. Regardez son dossier et faites votre rapport. Lisez attentivement le message.

Je vais devenir méchant

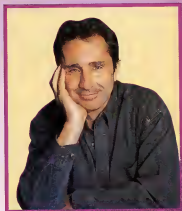
Visitez la réunion secrète puis Halifax et revenez à votre bureau. Lisez le nouveau Mail et prenez tous les machins sur le bureau pour les coller dans la valise. Utilisez le PC (dont je tairais le nom...) et cliquez sur Cypher, Beale, A-B, Beowulf et faites un rapport. Cliquez sur les docs photos. Vous devez faire un photo-montage (c'est pas bête, ça) de Grendel en taule. Il est en Turquie et fume des Emperor sans filtre. Mettez tout cela sur la photo (le journal turque, pas toute la Turquie) et imprimez. Lisez les messages sinon recommencez (petit bog ?).

Allez au Lobby, parlez à Maxine, allez à la chambre d'interrogation. Parlez à Yong. Dites que vous avez Grendel et Yong parlera. Ne la menacez pas de buter Grendel et ne parlez pas de balles. Lisez vos nouveaux messages puis examinez le Procat dans Intelink. Cliquez sur Intelink, C.I.A., Autorité, Procat. Allez causer à Forster du SVR, de Gromchevski et de la chanson (Birdsong). Allez au bureau de Pearson et lisez les messages pour avoir le numéro de ▶



*Voilà comment devenir Internaute
en toute simplicité.*

Easy Pack US ROBOTICS
**Voyagez dans Internet sans
vous casser la tête**



GRATUIT : LE CD-ROM de CD TRAINING "FORMATION MULTIMEDIA A INTERNET"

Découvrez Internet avec Thierry Lhermitte



SPORTSTER VOICE
33.600 et 28.800 Fax/modem
Avec Fonctions Mains Libres
et Personal Voice Mail™

- Transférez vos fichiers à la vitesse de 33.600 bps.
- Émettez et recevez des télécopies (textes graphiques)
- Interrogez le Minitel et capturez ou imprimez des pages pour les consulter hors connexion
- Connectez-vous à des serveurs internationaux, tels que Internet, CompuServe ou AOL
- Téléchargez la dernière mise à jour de votre logiciel ou jeu préféré à partir des BBS
- Écoutez et enregistrez des messages vocaux

Banque
MAGNETIQUE

23-25, av. Gustave Eiffel
Paris Goussainville
95190 Goussainville
Tél : 39 33 98 00
Fax : 34 38 98 00

US Robotics



DISTRIBUÉ PAR :

**BOULANGER - CARREFOUR - CONFORAMA - FNAC -
HYPERMEDIA - ROND POINT - SURCOUF - TOY'S'R'US
- VIRGIN - VOBIS, et chez votre revendeur habituel.**

► Gromchevski. Utilisez le téléphone et composez le 2334819.

Allez à Yasenvo, parlez à Youri. Allez voir Birdsong et parlez-lui sans menace. Demandez-lui de chercher quelque chose sur votre affaire. Retournez au bureau et parlez à Pearson. Prenez le papier jaune sur le bureau, ouvrez la maillette à gauche de votre bureau et prenez les trois avec le symbole nucléaire et la disquette. Utilisez-la sur votre PC (dont je tairai le nom parce qu'un truc russe, on ne sait jamais si ça marche...). Chargez le bouquin et utilisez l'autre disquette. Enfin débrouillez-vous un peu. Trouvez le message parlant de Gog et Magog. Lancez le Cypher et cliquez sur Beale, Autre, Rabid Hound. Faites pareil avec Magog et Gog.

Je voyage

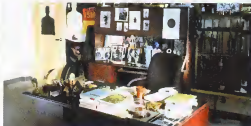
Allez à Vilnius, revenez au bureau. Cliquez sur Interlink, Datalink, C.I.A., Autorsé, Procat. Accédez à John Blake et prenez son numéro de



téléphone. Appelez-le au 0114417-5550909 et prenez rendez-vous. Allez à Londres. Prenez le papier.

Je voyage toujours

Allez à Moscou, bureau de Pearson, lisez le papier et surtout les trucs sur Onyx, Kneecaps et Harmonica. Utilisez Interlink, Datalink, C.I.A., Onyx. Lisez tout sur le Data Ticket. Onyx vole en première et il est végétarien. Vous trouverez qu'il s'est arrêté à Berlin. Faites un rapport. Lisez le Mail, faites une analyse de son au moment où vous entendez une cloche et un avion. Il est à Suvorov, Novosibirsk. Quand Forster vous demandera comment le faire coopérer, dites-lui de lui promettre une maison dans le Montana.



Allez voir Birdsong, ouvrez sa porte avec le passe de votre valise, regardez sa chambre. Allez à gauche, quand Lange arrive et commence à parler, foutez-lui sur la gueule, fitez-le comme un lapin. Revenez à la station et cliquez sur Alley. La gonzesse vous file des infos. Entrez dans le bureau. Yuri vous appelle. Allez à Yasenvo. Allez à Moscou, Station, Lobby, Interlink, Datalink, C.I.A., Autorsé, Onyx, CHEFT (ça en fait des clics d'un coup). Regardez les numéros de compte et comparez avec les données sur les vols d'avion. Onyx est en Allemagne à Heidelberg, hôtel Schlumphphen.

Une bière sans mousse

Allez en Allemagne, parlez à Onyx. Causez du gouvernement indien et de Jamma. Dites que vous voulez ensuite jeter un coup d'œil aux alentours. Ouvrez la garde-robe, prenez la robe et mettez-la. Vous êtes belle. Reposez-moi ça et prenez les manchettes pour les utiliser sur Onyx. Allez au Scharfensthal, tirez-lui sur la gueule. Inutile de parler avec ce genre de gros naze. Bougez rapidement droite-gauche-droite sans jamais tirer au milieu. Tuez Grendel dès que possible. Butez tout ce qui bouge, un peu comme Schwartz dans « Commando ». Recevez un Mail. Moscou-Station-Lobby-Pearson sont vos prochains clics. Lisez le Mail, prenez la caméra et la cassette sur votre bureau et utilisez la cassette sur votre PC (dont je tairais...). d'ailleurs je me tais). Arrêtez la cassette quand vous entendez un coup de feu. L'éclair du flingue fait apparaître le visage du méchant pas bô. Vous êtes prêts à cliquer frénétiquement ? C'est parti ! Interlink, Datalink, C.I.A., Autorsé, 201, Maxine Forster, Personnel, Owen Pearson. L'adresse est 19, Leningradsky Prospekt. Faites un bô rapport à votre supérieur. Non mais franchement, vous êtes seal à bosser, c'est incroyable. Ils n'en foutent pas un chien. Alors que vous, vous ne

révez que d'une chose, c'est inviter à dîner la superbe pépée qui vous file un coup de main de temps en temps. Bon, revenons à nos montons.

Une praline et au lit

Moscou puis Kneecaps, cliquez sur le GPS pour activer BADMAN. Envoyez les au second étage. Envoyez le bleu à la porte de droite dans la rangée haute des chambres. Activez la surveillance de la chambre. Envoyez le rouge y bazarde une grosse grenade de la mort qui fait très mal (une STUN). Entrez tous et faites surveiller la porte d'en face par le bleu. Après qu'il vous ait dit que c'est O.K., envoyez le marron exploser un gros trou dans le mur de droite et le rouge envoyer une bombe à travers le trou. Vous, vous ne regardez pas aux dépenses de matériel. Envoyez-en deux à travers le trou (des mecs, pas des bombes, espèce de nul). Faites les approcher de la porte et entrez tous récupérer Birdsong sans casse. Revenez chez Pearson et utilisez le EMBEC pour recevoir un nouveau bouquin. Vous aurez de nouveaux messages cryptés. Cypher, Beale, Autre, Crook pour les mettre à nu. Vous aurez des infos sur Raven et Maxwell.

Du whisky dans le thé ?

Allez en Tunisie, shootez tout ce qui se présente et allez au centre de la carte jeter une bombe atomique, histoire de rayer la Tunisie de la carte du monde. Pendant que vous y êtes, faites pêter la France, l'Espagne et toute l'Europe ainsi que l'Afrique. C'est plus marrant. Non, jetez l'arme tout simplement. Quand le flingue de Blake s'ennuie, prenez le vôtre et butez-le. Prenez son sac et barrez-vous. Ouvrez le sac, prenez ce qu'il y a dedans et utilisez-le sur Interlink. Quand la barre de progression indique 30 %, déconnectez-vous et virez-le de l'hélico. Décryptez avec le Cypher ce sur quoi avez chargé.

Sur la Place Rouge, activez souvent le détecteur et bougez au coin haut



gauche de la map où se situe le point rouge. Fermez le PDA et si vous voyez un gros naze dans son uniforme mirron de réparateur TV, shootez-le immédiatement. C'est louche un réparateur TV dans un pays où ils ne doivent même pas la recevoir (meuh non, je plaisante encore !). Le président est sauvé.

C'est pas fini ?

Non, c'est pas fini. Lisez le nouveau message et allez en Crimée. Quand Warbuest entre, jetez l'arme, parlez-lui de l'équipe et dites-lui la phrase avec le PDA dedans qu'elle est vachement bien cette phrase, c'est un nouveau morceau d'anthologie que vous venez de prononcer. Quand ce blaïreux est distrait, prenez le flingue et shootez-lui les mommies pour lui répandre la cervelle sur la moquette. Waaa... ça fait du bien. Quand Yuri veut buter Charbanoff, flinguez-le aussi, c'est plus drôle comme ça. Et voilà voilà voilà, c'est fini.

Le merveilleux Soluce ayant établi ce cheminement formidable à partir du jeu en anglais, quelques termes peuvent différer dans la version française. Par exemple, le fameux Lobby moscovite n'est autre que les bureaux et le Cypher, le logiciel de décryptage.

Cedric Gasperini ■



Internet !

Sans ordinateur ?

3615[°]
NET-ECLAIR

Les forums,
le World Wide Web,
votre courrier électronique,
directement accessibles à partir
de votre minitel... Et dans toute
la France !

© 1995 SFR. Tous droits réservés. SFR est une marque de SFR. SFR est une marque de SFR. SFR est une marque de SFR.



Trucs et astuces

Des codes pour
plus de
1000 jeux



Les Chevaliers de Baphomet



JE VOUS AVAIS promis de beaux et grands moments en la compagnie de notre maître à tous, j'ai cité l'irremplaçable Soluce, et je ne vous ai pas menti. Non content de vous offrir un booklet d'anthologie, voilà qu'il s'est mis en tête d'aider les plus bouseux d'entre vous (car empièrés dans la gadoue) qui ont réussi à se perdre dans Les Chevaliers de Baphomet. Mais

assez parlé, laissons place à celui dont les filles sont folles, celui devant qui les fidèles se prosternent et les lecteurs s'évanouissent, voici le grand Dieu Soluce !

Une ch'tite bombe ?

Ramassez le journal et entrez dans le café. Pour rare, commandez un demi. Examinez le cadavre et dites oui, oui, oui à la serveuse (comprenez trois fois oui). Posez-lui des questions puis sortez du bar. Allez au chantier. Draguez furieusement la journaliste jusqu'à obtenir son numéro de téléphone. Allez au chantier puis donnez le journal au bouffon de l'égout. Prenez le levier dans la boîte à outils et allez dans l'arrière-cour de l'immeuble (en face du café). Soulevez la plaque d'égout et plongez. Prenez le nez de clown et un peu plus loin le mouchoir. Allez jusqu'à la grille et prenez le morceau de tissu. Montez l'échelle. Donnez la carte de visite de l'inspecteur à l'énergumène. S'il vous ennuie de trop, foutez-lui un coup de boule. Ensuite, posez-lui des questions concernant le tissa et le nez. Sortez. Utilisez le téléphone du bouf-

fon des égouts pour appeler Nicole. Parlez à la fleuriste. Montez. Dites bonjour à Nicole. Essayez de l'embrasser. Montrez-lui le nez rouge. Déshabillez-la. Montrez-lui le bout de tissu. Alors, heuraise ? Comment ça, non ? Utilisez son téléphone pour appeler le tailleur. Allez à la boutique de déguisements. Montrez le mouchoir au vendeur ainsi que la photo de Nicole. Posez-lui des questions pour connaître le nom du clown. Allez voir les filles et criez « Mort aux vaches ». Appelez le tailleur pour avoir l'adresse du clown. Parlez au coullon devant la porte et demandez-lui de dire deux mots (en l'occurrence « va mourir ») à Rosso.

Allez à l'hôtel. Prenez la clé sur le tableau. Pas réussi ? Normal. Causez avec la pianiste et montrez-lui la photo. Parlez-lui de Khan. Prenez rapidement la clé pendant qu'elle diverti l'autre abrut. Montez et ouvrez la première porte sur la droute. Ouvrez la fenêtre et sautez dans le vide (non !). Sur la corniche, allez fouiller dans la chambre voisine. Il arrive pas report. Fouillez le pantalon et redescendez. Parlez du coffre à l'abruti et





au mec avec le journal. La boîte d'allumettes et la photo le rendront bavard. Causez du coffre à la comtesse et retournez sur la corniche jeter le parchemin dans l'arrière-cour à gauche. Retournez voir Nicole et lui faire un gros bisou. Parlez-lui du parchemin puis allez au musée. Le machin de la vitrine vous interpellera. Et hop, un voyage en Irlande.

C'est à boire qu'il nous faut

Faites croire à Maguire que vous êtes Rosso. Ne dites pas à l'homme à côté du visioniste que vous êtes journaliste et parlez-lui ainsi qu'à John Fitzgerald Kennedy. Recrusez à Maguire puis à JFK et ensuite à Doyle. Bon Dieu, vous êtes bavard. Une ch'tite bière vous ferait le plus grand bien ainsi qu'à Doyle. Après l'accident, touchez deux mots à Maguire. Actionnez l'interrupteur et revenez au pub prendre la serviette de Doyle. Causez avec le mec grippé (on dirait Stéphane Lavoisard en ce moment...). Prenez le collet et commandez une bière. Montrez votre carte et utilisez le collet sur la prise. Foutez le feu. Descendez à la cave et prenez la gemme et la torche. Sortez. Parlez au fermier de la Ferrari et de JFK. Après son départ, jetez-vous dans le foin et plantez le levier dans le mur. Grimpez dessus pour passer de l'autre côté du mur. À droite de l'abreuvoir, jouez au missionnaire : dès que le bouc recule, toi tu l'... évi-



**Plus de
350
solutions
de jeux**



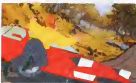


► le et prend l'essieu de la charrette. À l'échelle, foutez la statue en l'air et redressez-la. Prenez le pilier sur la table et collez-en dans les trous. Retournez dans la cave du pub et trempez la serviette avec le robinet. Revenez à votre plâtre et avec la serviette, faites un moulage de l'empreinte. Prenez-le et collez-le dans les trous du mur à gauche de la porte. Retournez chez Nicole. Demandez-la en mariage. Allez au musée et questionnez Lobineau sur Montfaucon. Causez encore au filic à l'entrée du poulailler à propos de Marquet puis passez à la clinique. Demandez à le voir en montrant votre carte de visite. Demandez le chemin du pavillon et allez à gauche. Débranchez la cirrhose automatique et prenez une blouse dans le placard à côté. Revenez à l'entrée. Causez au docteur puis revenez à la cirrhose. Allez dans le couloir à gauche et tapez-vous l'infirmité pour avoir le tensiomètre. Fillez-le à Benoît pour qu'il prenne la tension de Spommarsh. Allez dans la chambre de Marquet et retournez chez Nicole. Excusez-vous pour avoir conclu avec l'infirmité et demandez des infos sur les Templiers et Robert le bel (ou Philippe, enfin un truc comme ça). Allez au commissariat et causez des templiers à Rosso. Parlez à Lobineau et allez rapidement dans le sarcophage. Dans la nuit, poussez le totem pour éviter le vol.

Tout plier les templiers

Allez à Montfaucon et parlez au jongleur pour prendre sa place. Parlez au filic du café du nez de clown et demandez au jongleur de réessayer à nouveau. Aidez-vous du levier pour

ouvrir les goûts et les couleurs quand tout le monde est parti. Descendez dans les goûts. Traversez le pont et faites un trou dans la porte d'extrême droite sous l'arche avec le levier. Actionnez deux fois le mécanisme. Montez dans la barque et utilisez la manivelle. Revenez sur le quai et prenez le crochet. Attachez-le dans le mécanisme de la porte. Regardez deux fois par la fente puis descendez l'escalier. Placez le trépid sur le piédestal puis la gemme sur le trépid. Allez voir Nicole. Essayez de conclure. Allez en Syrie et parlez avec le touriste du chevalier à la boule. Grim-



pez l'escalier à droite de la place et filez les allumettes au marchand de tapis. Montrez la photo à Utlar, du bar. Paillez-lui de la colline. Allez aux toilettes et lisez l'inscription sur la porte. Causez-en à Utlar. Redescendez à la place et envoyez une carte postale à Nicole en écrivant « Love forever, big kisses from your Bunny ». Jetez un œil sur l'étalage de kébabs et parlez à Nejo. Fillez-lui la hache à ce brave. Causez lui d'Arto. Allez voir Arto et balancez-lui votre nouvelle phrase. Après lui avoir cassé les deux jambes et attaché un œil à la petite cuillère, agressez Nejo pour qu'il vous file la bullyette. Donnez-la au serveur du bar. La clé vous sert à ouvrir l'essalo-mains. Prenez la serviette et entrez dans les chottes. Dévalez la chasse et revenez à la place. Quand Nejo jongle, choppez le chat pour lui arracher les poils et appuyez de suite sur la sonnette de la table. Piquez la statuette du touriste. Fillez du blé et la serviette à Utlar pour qu'il répare ce @#! de camion.

Du sang ! Du sang !

Cassez la branche en haut de la colline. Attachez-la avec la serviette et pincez ça dans la fissure. Descendez. Examinez le trou à la plate-forme. Tirez l'anneau et entrez. Fouillez le corps puis examinez les deux sculptures. Dites toujours la vérité à Khan puis choisissez de mourir comme un aïeul, un vrai. Prenez le vibreur et serrez-lui la main. Collez-lui un coup de bouille, un coup de pied et sautez dans le vide. Allez au musée et parlez avec Lobineau du parchemin. Allez à Vancocellos. Causez avec le gardien puis collez le tensiomètre dans le tuyau. Entrez. Portez du fond à droite puis cache-cache derrière l'annexe si les cleps arrivent. Montez au premier. Viollez la comtesse pour qu'elle vous mène au mausolée. Virez la bible et remplacez-la par Playboy (lin, ha, ha) ►

100% jeux



Internet

Créez votre E-mail

Dialoguez en direct

Restez en contact avec votre tribu

Les soluces

Près de 350 solutions de jeux

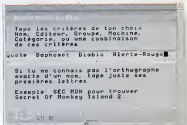
Les Petites Annonces

Faites des affaires

Les trucs et astuces

Des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
près de 1000 jeux

NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème en
quelques minutes.



► Regardez l'échiquier et causez-en à la comtesse. Qu'elle apporte les pièces, cette gueuse ! Collez les pièces de telle manière que le Roi noir soit mat. Pour ce, mettez les pièces blanches sur la colonne du milieu, fou en haut, cavalier en bas et Roi sous le cavalier.

Soyons pieux

Retournez à Montfaucon et allez vous recueillir dans l'église. Filiez le calice au prêtre et collez la lentille dans le parchemin de la statue centrale. Retournez frapper le prêtre et reprenez le calice. Causez avec lui. Zieutez la pierre tombale à droite au



nord de l'église. Allez causez avec Lobmeau du Baphomet. Allez sur le site à Paris et traversez la grille. Descendez. Ouvrez la porte de droite puis allez demander la clé au garde. Entrez dans les toilettes. Prenez le savon et faites une empreinte de la clé. Plâtre sur empreinte, eau sur savon, vous connaissez la manipulation. Sortez, rendez la clé. Remontez le pot de peinture. Descendez et appelez Nicole. Demandez-la en mariage. Allez voir l'ouvrier et dites-lui qu'il y a un appel pour lui. Trempez la clé. Redescendez, examinez le thermostat et touchez-en deux mots au gardien. Régler le thermostat pour que le gar-

dien mette ses moufles. Dans les toilettes, échangez les clés. Rendez-lui le trousseau et refaites le coup de Nicole pour vous débarrasser du gardien. Ouvrez la porte et collez le calice au pied de la statue.

Poëlia, pas elle là

Retournez au pays des castagnettes et causez avec la comtesse. Allez au mausolée par la pelouse pour passer devant Lopez. Zoomez le cierge du lustre. Utilisez le béton sur la fenêtre, le mouchoir sur le béton et collez-y le feu avec les bougies de l'autel. Allumez le cierge du lustre grâce à vos ouvrages de pyromane. Chopez la bible et la comtesse vous en fasse la lecture ! Si elle ne veut pas, fouaitez-la. Descendez. Prenez le miroir dans la salle à gauche de l'escalier et demandez à Lopez où il a planqué le puits. Collez-lui une beigne, depuis le temps que ça vous dérange. Filiez-lui une baguette de noisetier que vous trouverez près du tuyau et plongez dans le puits après

vous être mis en maillot de bain. Zieutez la tête de lion et arrangez la dent (poussez-la sinon, ça devrait suffire). Courrez à gauche et utilisez le miroir sous l'entrée du puits pour découvrir la porte vachement cachée. Tâtonnez la porte et collez la pierre du cierge dans le trou pour l'ouvrir. Causez à Nicole puis à la vieille. Tentez une sortie puis, après le passage du faiseur de p'tits trous, sortez et allez à gauche. Dès que vous voyez Guido, revenez au compartiment et entrez dans celui où les deux jeunes se jettent l'un sur l'autre. Causez à celui de gauche. Ouvrez la fenêtre, montez sur le toit, entrez dans le wagon des valises et tirez la sonnette. Parlez à Khan. Essayez de vous barrer par la gauche, détachez Nicole et barrez-vous par la gauche.

Allez dans la tour. Bougez la manivelle du mécanisme et piquez le ch'ù engrenage. Regardez maintes et maintes fois les décombres pour en trouver un second. Posez les deux pièces sur la statue du pas bô méchant et ouvrez la crypte grâce à la manivelle. Passez la porte du fond. Prenez la torche dès que possible et foutez-la dans la poudre. On regarde la fin en souriant.

Comme vous le voyez, Les Chevaliers de Baphomet est un jeu emprunt d'un érotisme troublant et d'une violence à peine soutenable. Les petits gars de la télévision dont le Q.I. doit être proche de la température extérieure actuelle vont encore pouvoir se délecter et ravager le monde micro-ludique de leurs insatiables horripilantes en biatrant que le jeu vidéo abruti et rend fou furieux. Tout ça pour dire qu'un jeu peut-être intelligent et apporter un plaisir fou. Les Chevaliers de Baphomet en est la preuve. Si certains connaissent mieux leur métier, ils s'en apercevraient. En attendant, keskon dit ? ■

Cedric Gasperini



ALFA TWIN

L'un des problèmes les plus ennuyeux sur PC vient d'être résolu !



Etant donné la conception adaptée pour les ports jeux, tout IBM PC supporte deux joysticks (1 et 2) possédant chacun seulement 1 bouton "feu".

Les joysticks possédant 4 boutons, ainsi que les joysticks équipés de râteaux des gaz et de gouvernail ou de crans au desinclinateur, doivent utiliser les connecteurs à 4 directions joystick (2).



En mode "2 joueurs", les deux joysticks peuvent être utilisés en même temps pour vous permettre de jouer aux jeux à deux joueurs. Mais dans ce cas, les fonctions avancées des joysticks ne sont pas supportées.



En mode "1 joueur", l'Alfa Twin vous permet de passer d'un joystick à l'autre, en ayant accès à toutes les fonctions.

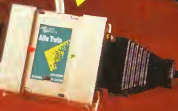
Il vous suffit pour cela d'appuyer sur le bouton "feu" du joystick que vous désirez utiliser.



Vous pouvez connecter en cascade jusqu'à quatre joysticks. Il faudra à sélectionner soit deux boutons.

Par ailleurs, le câble d'audio fourni de 1.5m vous permet de placer l'Alfa Twin où vous le désirez sur le devant de votre bureau, de sorte à vous éviter d'avoir à brancher et débrancher votre câble audio à l'arrière de l'ordinateur.

**AUTO SWITCH
MULTI JOUEURS**



BIGBEN

Adresse : BIGBEN, rue de la voyette
Centre de Gros N°1, 59818 Lesquin cedex
Jeux : 03 20 90 72 10
Fax : 03 20 87 57 99



Comment recevoir

gratuitement* des logiciels en français faciles à installer avec leur notice explicative ?

En consultant le Service Minitel :

3617 TURBOSOFT



Recevez gratuitement*,
chez vous, par courrier, les meilleurs
Graticiels et Partagiciels de votre choix

COMMENT ÇA MARCHE ?

- 1^{er} Je me connecte sur 3617 TURBOSOFT
- 2^{es} Je choisis les logiciels qui m'intéressent
- 3^{es} Je laisse mes coordonnées postales
- 4^{es} Je reçois mes logiciels par courrier



EXTRAIT DE LA LISTE DES LOGICIELS DISPONIBLES SUR 3617 TURBOSOFT



FARO CAR
Conduisez main !



3 D CUBES
Empliez avec dextérité !



FOREST
L'othello/Reversi
de compétition !



TAROT PRO
Jouez contre
l'ordinateur !



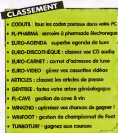
WINOKING
Le roi sans fou !



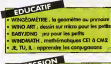
- DUAL BATTLE SHIP : excellente bataille navale
- POKER DYAS : Jouez poker !
- DICODIEUX : excellent jeu pour mettre ostie
- WINWASTAR : descendez la cascade des plans
- WINSCAR : jeu de lettres sur plateau
- WINCASSE : casse briques onghin !



- PL-PLAN : maitrisez la numérotation à 10 chiffres
- PL-PLAN : inspection, suivi, facturation
- PL-STOCK : gestion de stock
- SONARUS : optimisez votre budget perso
- CALCOM : calendrier financier
- DC ASSOCIATION : gestion d'association (et ROI)
- GE-ALUDOT : gestion de budget



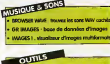
- COCULT : tous les codes postaux dans votre PC
- PL-PHARMA : annuaire à pharmacie électronique
- EURO-AGENDA : superbe agenda de bureau
- EURO-DISCO-THÈME : classez vos CD ouverts
- EURO-CARNET : carnet d'adresses de bureau
- EURO-VIDEO : gérer vos cassettes vidéos
- ARTICLES : classez les articles de presse
- GENTISE : fiche votre arbre généalogique
- PL-CAVE : gestion de cave à vin
- WINKINO : optimisez vos chances de gagner !
- WINFOOT : gestion de championnat de Foot
- TURBOJURY : gagnez aux courses



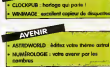
- WINOEMETRE : la géométrie au primaire
- WINOART : dessin sur micro pour les petits
- EASYZING : jeu pour les petits
- WINMATH : mathématiques CE1 à CM2
- JE TU, IL : reprenne les conjugaisons



- WINOQUETTES : imprimez des chèques
- IMPROCD : imprimez des prospectus de CD
- WINFOTOS : y'a toujours dans les poches



- BROWSER MUSIC : trouvez les sons WAV cachés
- OR IMAGES : base de données d'images
- IMAGES : visualiseur d'images multimedias



- CLOCKPUS : horloge qui parle !
- WINMADE : excellent copieur de disquette



- ASTROWORLD : maitrisez votre thème astral
- MUNDÉOLOGIE : votre avenir par les nombres

* 3617 TURBOSOFT a pour vocation principale de recenser les meilleurs Partagiciels/Graticiels en « libre diffusion » la consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs dats logiciels de la base de données 3617 TURBOSOFT il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celui-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication téléphonique est à votre charge, il n'y a rien d'autre à payer. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

Je ne possède pas de Minitel, et souhaite recevoir votre catalogue gratuit TURBOSOFT VPC proposant des disquettes et des CD ROM à prix réduits. A renvoyer à : TURBOSOFT - BP N° 290 94302 ST MAUR CEDEX

DEMANDE DE CATALOGUE À DÉCOUPER OU À RECOPIER

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Je joins 2 timbres à 3 F pour frais d'envoi

**Recevez rapidement
vos magazines préférés
par Minitel sur le**

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIT



Press On Line

Avec Press On Line, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou un ancien numéro (parmi les 4 derniers), ou bien encore vous abonner pour les 3 prochains mois.



08 36 29 25 63

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.



TOMB RAEER

COMMANDEZ
VOS CD-ROM PAR
MINITEL SANS
CB NI CHÈQUE...



ATLAS ENCAPTA

■ SIMPLEMENT
EN VOUS CONNECTANT
AU 3617 CDSHOPPING
ET EN LAISSANT
VOTRE ADRESSE
DE LIVRAISON.



DUKE NUKEM PLUTONIUM

■ VOUS RECEVREZ
PAR COUPONS
VOTRE SÉLECTION
ET VOUS NE PAYEZ QUE
PAR LA COMMUNICATION
(5,57 FTT/CMN)*



POWER F1

■ TOUTES LES NOUVEAUTÉS,
ET BIEN QUE LES MEILLEURS
TITRES : JEUX, CULTUREL,
ENCYCLOPÉDIES, UTILITAIRES,
DIDACTIQUES, CHATONS, ETC...



PAMELA ANDERSON

250 TITRES
DISPONIBLES 36.17

CD SHOPPING

* le tarif de base est de 5,57 FTT/CMN

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !

L'événement ! C'est CD Charme mensuel

Le 15 janvier 97, chez tous les marchands de journaux

1 magazine +

1 CD-Rom

650Mo de lave en fusion

CADEAU ! CD HOT 1, le magazine du X sur CD. Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !), des sites internet et plein de surprises...

99 francs chez tous les marchands de journaux

, sans autres frais, par minitel,

36 29 25 63*

ou par correspondance à : **DiskImage, CD Chemes, 7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex en joignant 9 francs par exemplaire + 15 francs de frais de port**

NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville : Quantité : ☐ x 39FF
Je certifie être majeur :
Signature :

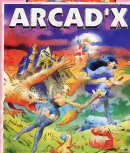


VOUS NE REGARDEREZ PLUS JAMAIS VOTRE VOISIN DE PALIER COMME AVANT...

GENS

* Éditeur : Pressimage - 93217 TTC la minute

Le Kamasutra en vidéo + un grand jeu érotique inédit !



n kiosque

Arca'd'X: 6 niveaux d'un jeu d'arcade hilarant et 35 séquences vidéo pour tout savoir sur le Kamasutra.

Avec Moëva, Tania Larivière, Loïs Angelis.

Egalement disponibles :

BOMB'X DAL'X CAST'X

Internet
Rose



versions disquettes uniquement

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.

Dal'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.

Cast'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Moëva

Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à:
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

CD d'images

☐ PC/Mac

Jeux disponibles:

☐ PC

☐ MAC

Pour les jeux, précisez
votre configuration.

Montant : _____ F + 15 F de Port = Montant total _____ F

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

Le : _____

accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement

TITRES

☐ Internet Rose

☐ Bomb'X

☐ Dal'X

☐ Cast'X

☐ ARCA'D'X

Signature:

PRIX

☐ 49 F

☐ 1 jeu = 69 F

☐ 2 jeux = 120 F

☐ 3 jeux = 170 F

☐ 4 jeux = 215 F

Promotion Spécial Noël 3 jeux pour le prix d'un !



Prehistorik 2

Un jeu de
plateforme truffé
de pièges et
passages secrets

Moktar

Autre jeu de
plateforme avec le
célèbre

personnage créé
par Lagaf

Superski 2

Simulation sportive
en 6 épreuves.



3 Jeux
pour PC
&
Compatibles
69 F
seulement !



Rien que
des hits !

Faites-vous
plaisir.

disponibles
par correspondance
cuprés de
PRESSIMAGE,
Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
CP: _____ VILLE: _____
☐ PC Disquettes / **PREHISTORIK 2**
+ **MOKTAR**
Le pack 69 F + **SUPERSKI 2**
+ 15 F Port et frais d'expédition = **84 F**
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé
à l'ordre de PRESSIMAGE

VOS CD-ROM PRÉFÉRÉS À PRIX MASSACRÉS



JUSQU'A
-70%
DE REMISE
ICB-SOM EXCLUSIVEMENT NEUFS



- CD-3am (PC, Mac)
- CD-Corsaire (PSX, Saturn)
- CD-I

82, rue
de Pata
PARIS
13^e

EN CADEAU
1 coffret de 6 CD-ROM
pour 1000€ d'achat

Les CD-ROM
à des prix exceptionnels **X**

1 CD-ROM
99F

2 CD-ROM
1695



Soda Special



[More Lesbos](#)



Hard Externe



Grosses Poltrone



Gyermek Klinik



Special Soda



Sexy Special



Special Pipes

Desirs et Perversions Vol.1 (mixé) (pq)	180F	Plaisirs Solitaires Imperis Lise (pq)	180F
Desirs et Perversions Vol.2 (mixé) (pq)	180F	Plaisirs Solitaires Imperis autres (pq)	180F
Erotic Dreams (mixé A+ PQ)	195F	Plaisure CD N°1 (mixé A+ PQ)	195F
Ranzanes à la carte 1 fille pour 2 (pq)	250F	Publons Interactives Andouba (pq)	160F
Ranzanes à la carte 2 filles à la fois (pq)	250F	Publons Interactives avec Etoile (pq)	160F
Ranzanes à la carte avec Andouba (pq)	230F	Publons Interactives avec Milla (pq)	160F
Ranzanes à la carte avec Etoile (pq)	230F	Publons Interactives Special Lesbis (pq)	160F
Ranzanes à la carte avec Milla (pq)	230F	Sex, Sex and Surf (mixé A+ PQ)	145F
Ranzanes à la carte avec Etoile/Milla (pq)	230F	S.M. Special Mix (mixé A+ PQ)	125F
Ranzanes à la carte : La Gorgel (pq)	230F	Trio & More (mixé A+ PQ)	125F
Lady Power (special hard) (mixé A+ PQ)	195F	X-Mena Special 40 ans et + (pq)	125F
La Blue Girl Vol.2 (pq)	295F	CD-Hot Harn Sexe Asiatique (mixé A+ PQ)	125F
Les filles chaudes de Mike Ancher	195F	CD-Hot Special Blondes (mixé A+ PQ)	125F
Mad Paradise (pq)	245F	CD-Hot Special Black (mixé A+ PQ)	125F
A Gay Man's Safe Sex Guide (mixé A+ PQ)	341F	CD-Hot Special Top Models (mixé A+ PQ)	125F
A Woman's Touch Me (mixé A+ PQ)	195F	CD-Hot Special Sodomie (mixé A+ PQ)	125F
Pervers Private Party CD-Guide (pq)	245F	CD-Hot Double Penetration (mixé A+ PQ)	125F
Plaisirs d'Age Mûr Vol.1 (pq)	230F	CD-Hot Special Félicité (mixé A+ PQ)	125F
Plaisirs d'Age Mûr Vol.2 (pq)	230F	CD-Hot Special Lesbismes (mixé A+ PQ)	125F

CD-ROM
99F

2 CD-ROM
169

Coupe du Monde Football (PQ)	240F	CD Glisse Vidéo (PQ)	191F
Alfons (PQ)	129F	Endrulin (PQ)	191F
10000 Effets sonores (PQ)	125F	First Samourai	149F
2000 Pellicles (film & PQ)	125F	Formule 1 championnat	240F
2500 Gliss musicaux (film & PQ)	125F	La Télévision (film & PQ)	191F
Photos de Paris (film & PQ)	125F	Linea MNIS Mov GS (PQ)	250F
Boethoven la Se (film & PQ)	183F	Media Tool (PQ)	195F
Biobloc (PQ)	130F	MediaScreen (PQ)	195F
Cassino 19 (PQ)	195F	15.000 Glis Art (film & PQ)	195F

BON DE COMMANDE
À retourner à : CYBER-DISCOUNT, 82 Rue de Poissy 75013 Paris

[illegible]

Depuis 1989, nous vous faisons communiquer !

3617 EMAIL



2.93 F/min

Ce service vous permet de disposer immédiatement d'une adresse électronique sur Internet. En quelques minutes vous posséderez un Email du type « login@emailcaser.fr » à partir duquel vous pourrez correspondre avec tous les tranchés Internet de la planète. Inutile de posséder un micro-ordinateur plus modem plus abonnement Internet un simple minitel suffit ! Vous aurez en prime un accès en lecture aux conférences Usenet, le tout sans abonnement ni d'autres frais que ceux de votre communication minitel.

3614 TEASER



0.37 F/min avec tarifs réduits du téléphone

Le service minitel des branchés de la micro ! Dialogue en direct, questions/réponses en rubriques, boîtes aux lettres et boîtes à fichiers, clubs d'utilisateurs, salons pour réunions à plusieurs et bien sûr du téléchargement, le tout pour moins de 3 F/heure le soir après 22h30 !

- Accès libre avec quelques limites d'utilisation : GRATUIT
- Accès illimité au serveur SANS téléchargement : 120 F TTC par an
- Accès illimité au serveur AVEC téléchargement : 360 F TTC par an

3615 TEASER



1.29 F/min

Le garde-manger de votre micro avec plus de 40.000 fichiers à télécharger librement et sans abonnement pour PC et MAC ! Récupérez sur notre service les dernières versions des meilleurs programmes en provenance d'Internet : jeux, anti-virus, outils, graphisme, multimédia, programmation, etc... Les fichiers sont tous compressés pour économiser votre temps de transfert. Recevez-les avec la légende de téléchargement pour votre machine ! Il suffit de nous envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge formatée avec vos coordonnées.

Tous ces services vous sont proposés par :

**France
Teaser**

17 rue Coral
92410 VILLE D'AVRAY

Fax : 01 47 50 62 93

France-Teaser, outre ses activités télématiques, est également fournisseur de services Internet à l'usage des entreprises : accès, création et hébergement de serveurs WEB, etc. N'hésitez pas à nous contacter par fax pour toute demande.

Depuis 1989, nous vous faisons communiquer !

3617 TELEDISK

Recevez chez vous par la poste votre sélection ! Disquettes ou CD-ROM vous seront envoyés sans autres frais que ceux de votre connexion. Plus de 40.000 fichiers, dont les dernières nouveautés en provenance d'Internet, tous triés, testés et classés, sont à votre disposition. En quelques minutes (5 à 6 mn), votre disquette sera pleine à craquer des fichiers que vous aurez choisis. Pour peu que vous lisiez le guide du service, vous saurez tout sur nos outils vous permettant de dénicher rapidement le programme qu'il vous faut ! Un service étonnant.



5,57 Finn

3617 TELEPC

Le service télématique qui va à l'essentiel : une sélection d'une centaine d'outils PC INDISPENSABLES en téléchargement libre ainsi que la possibilité de télécharger des catalogues descriptifs des meilleurs CD-ROM du moment. Chaque descriptif inclut un code personnel et confidentiel vous permettant de recevoir si le produit vous intéresse, un exemplaire complet du CD-ROM que vous aurez sélectionné. Si vous ne possédez pas le logiciel de téléchargement WinBBT, vous pourrez demander à le recevoir sans frais sur le serveur.



5,57 Finn

3617 CDROMPRO

Un service télématique simple et efficace sur lequel vous allez pouvoir commander à des prix incroyables des CD-ROM PC et MAC dans différentes catégories : jeux, graphisme, loisirs, éducatifs, musique, programmation, multimédia, sharewares et adultes. Paiement en ligne par carte visa ou différé par chèque. Sont également proposés des accessoires pour PC tels que barrettes mémoires, souris, périphériques divers, etc... Quelques exemples de prix : Absolute Zero, le jeu de chez Quark ou Chronomaster de US Gold pour 149 F port inclus !



5,57 Finn

Tous ces services vous sont proposés par :

France-Teaser, outre ses activités télématiques, est également fournisseur de services Internet à l'usage des entreprises : accès, création et hébergement de serveurs WEB, etc. N'hésitez pas à contacter nos équipes pour toute demande.

**France
Teaser**

17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY
Fax : 01 47 50 62 93

36 17 CD GRATIS

CONNECTEZ-VOUS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LES MEILLEURS CD ROM X DU MOMENT

ENFIN DE VRAIS

CD ROM DE

QUALITE:

JUSQU'A

2 500

PHOTOS

PAR

TITRE...

...POUR

Fis

O



Inouï !!

Virtual Valerie II,
MEILLEURE VENTE DE L'ANNEE 95 !!



VIRTUAL VALERIE II:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Virtual Valerie II,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



CENSURE:
C.D. ROM interactif
des photos d'une
qualité exceptionnelle,
avec des films en corps
de danse.



BUSTY FANTASY:
1000 photos XXX
000 photos animées
et plus de 60 jeux de
jeu de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.



BUSTY FANTASY:
Une collection de
photos et de jeux de
jeu de Busty Fantasy,
le plus célèbre des
jeux de rôle.

OURS, 24/24 HEURES... 7/7 JOURS, 24/24 HEURES... 7/7 JOURS, 24/24 HEURES

DES ANIMATIONS X, DES PHOTOS SOFT ET DE
L'INTERACTIVITE DE QUALITE.

10 000 CLIENTS DEJA
SATISFAITS.

Des dizaines d'autres titres disponibles sur notre nouveau serveur.

NOUVEAU : SHAREWARE, JEU, IMAGES TOUT THEME, PHOTOGRAPHIES, SON...

. Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser.
2. Vous nous indiquez votre choix, l'adresse de livraison. Nous faisons le reste
en expédiant en 48 H, SOUS PLI DISCRET.

PROCHAIN NUMÉRO...

Le mois prochain, outre Theme Hospital, nous devrions voir débarquer sur nos PC La Cité des Enfants Perdus, Dominion, Dungeon Keeper et Pod. Oh non, un intrus s'est glissé dans cette liste ! Sauras-tu retrouver lequel... sachant que ses initiales sont D et K ?

LUCASARTS

Rebellion (un jeu de stratégie dans l'univers de Star Wars), Jedi Knight (la suite de Dark Forces), X-Wing vs Tie Fighter (en fin des combats en réseau !), Outlaws (un doom-like au Far-west) et Monkey Island 3... l'année 97 s'annonce très LucasArts ! Il était donc normal que nous consacrons un reportage sur cet énoorme éditeur avec, en bonus, moult révélations exclusives sur leurs futurs produits !



THEME HOSPITAL

Proche du jeu de gestion/stratégie Theme Park, déjà conçu par Bullfrog, Theme Hospital a totalement emballé la rédaction par sa dimension tout à la fois cynique et déjantée. Patients aux maladies bizarroïdes, médecins incompetents qui tracent leurs malades, problèmes d'hygiène multiples et variés... ce jeu nous prépare des heures et des heures de franche rigolade. Vivement le mois prochain !



Palmarès des meilleures ventes du mois de décembre 1996

Rang	Nombre de mois	TITRE	EDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Evolution	Meilleur classement
1	(1)	Alerte Rouge	Westwood / Virgin	-	-	1
2	(1)	Tomb Raider	Core design	-	-	2
3	(3)	Rally Championship	Europress Software	1	↘	3
4	(1)	Versailles	RMN/Canal +	8	↗	8
5	(1)	Screamer II	Virgin I. E.	-	-	5
6	(3)	Chevaliers de Baphomet	Revol. Soft. / Virgin I. E.	5	↘	2
7	(2)	Flight Simulator 6	Microsoft	7	↔	7
8	(3)	Grand Prix II	Microprose	3	↘	1
9	(1)	Fifa 97	Electronic Arts	-	-	3
10	(1)	Creatures	Warner Interactive	-	-	10

Electre Multimédia

3615 Electre

Electre

**RUBRIQUE
MULTIMÉDIA**

retrouvez parmi
5 000 titres CD celui
qui vous intéresse.

Une Poupée Plaine **AUX AS**

CORRUPTION,
ATTAQUE, TERROUR,
ASSASSINAT,
CERTAINS PRIVÉS
NE RECULENT
DEVANT RIEN...



© 1996 Eidos Interactive Pty Limited and
Philips Interactive Media International Ltd.

Jeu d'AVENTURE POLICIÈRE digne d'un **FILM NOIR** des années 40. Vous, **DÉTTECTIVE PRIVÉ** Scott Anger, avez pour mission de retrouver le frère de Carol Klein, délicate et jolie jeune fille en détresse. Vous devrez donc **MENER VOTRE ENQUÊTE** en compagnie de **MAHERATS** et de **FLICS POURRIS**, tout en vous méfiant des jeunes femmes aux intentions pas toujours très catholiques !

CD-ROM PC

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE : 01 64 80 39 52
ou 3615 PHILIPS (1129 la min)



BEAM
SOFTWARE